

**PENGEMBANGAN KAMUS INTERAKTIF BAHASA INGGRIS MATERI
BUMI DAN ALAM SEMESTA BERBASIS ANIMASI KELAS V SD/MI**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-Tugas dan Memenuhi Syarat-Syarat Guna
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S. Pd)
dalam Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Oleh

SERLITA TRI HUTAMI
NPM: 1411100129

Jurusan: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah



FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN
LAMPUNG
1440 H/ 2019 M

**PENGEMBANGAN KAMUS INTERAKTIF BAHASA INGGRIS MATERI
BUMI DAN ALAM SEMESTA BERBASIS ANIMASI KELAS V SD/MI**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-Tugas dan Memenuhi Syarat-Syarat Guna
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S. Pd)
dalam Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Oleh

SERLITA TRI HUTAMI

NPM: 1411100129

Jurusan: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Pembimbing I : Andi Thahir, S.PSI.,M.A.,ED.D
Pembimbing II: Ardian Asyhari, M.Pd

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN
LAMPUNG
1440 H/2019 M**

ABSTRAK

Pendidik sudah memiliki kemampuan dalam menggunakan teknologi namun, pendidik belum mencoba menggunakan bahan ajar berbasis teknologi di dalam pembelajaran bahasa Inggris. Seperti hasil observasi yang didapati, peserta didik hanya menggunakan bahan ajar bahasa Inggris berupa buku kamus saja dan peserta didik pun belum pernah mendapatkan bahan ajar bahasa Inggris yang bervariasi dan menarik dengan menggunakan LCD dan Proyektor.

Penelitian ini bertujuan untuk; 1) Melakukan pengembangan kamus interaktif bahasa Inggris dalam materi bumi dan alam semesta berbasis *Animasi* di kelas V SDN 1 Harapan Jaya dan MIN 5 Bandar Lampung; 2) Mengetahui respon peserta didik terhadap penggunaan bahan ajar kamus interaktif bahasa Inggris dalam materi bumi dan alam semesta berbasis *animasi* di kelas V SDN 1 Harapan Jaya dan MIN 5 Bandar Lampung.

Penelitian ini merupakan penelitian *Research and Development* (R&D) yang mengadopsi pengembangan dari *Borg & Gall*. Subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas V semester kedua di SDN 1 Harapan Jaya dan MIN 5 Bandar Lampung dengan instrumen pengumpulan data yang digunakan berupa angket yang diberikan kepada ahli media, ahli materi, dan pendidik bidang studi bahasa Inggris SD/MI untuk menguji kualitas kamus interaktif bahasa Inggris materi bumi dan alam semesta berbasis *animasi* dan angket respon peserta didik untuk mengetahui ketertarikan dan respon peserta didik terhadap bahan ajar yang dikembangkan. Jenis data yang dihasilkan adalah data kualitatif yang dianalisis dengan pedoman kriteria kategori penilaian untuk menentukan kualitas produk.

Berdasarkan hasil validasi ahli materi memperoleh persentase rata-rata 92,77% dengan kriteria “sangat layak”. Hasil validasi ahli media memperoleh persentase rata-rata 91,11% dengan kriteria “sangat layak”. Hasil validasi dengan praktisi pendidikan memperoleh persentase rata-rata 96,11% dengan kriteria “sangat layak”. Berdasarkan hasil uji coba kelas kecil memperoleh persentase rata-rata 94,45% dengan kriteria “sangat layak” dan ujicoba kelas besar memperoleh persentase rata-rata 93,06% dengan kriteria “sangat layak”.

Kata kunci: *Bahan Ajar, Animasi, Pengembangan.*



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

Alamat : Jl. letkol H. Endro Suratmin Sukarame Bandar Lampung Tlp (0721)
703260

PERSETUJUAN

Judul Skripsi : **PENGEMBANGAN KAMUS INTERAKTIF BAHASA
INGGRIS MATERI BUMI DAN ALAM SEMESTA
BERBASIS ANIMASI KELAS V SD/MI**
Nama : Serlita Tri Hutami
NPM : 1411100129
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

MENYETUJUI

Untuk Dimunaqosyahkan dan Dipertahankan Dalam Sidang Munaqasah
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung

Pembimbing I

Andi Thahir, S.PSI., M.A., ED.D
NIP. 19760427 200701 1015

Pembimbing II

Ardian Asyhari, M.Pd
NIP. 19890808 201503 1011

Ketua Jurusan
Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Svofnidah Ifrianti, M.Pd
NIP. 196910031997022002



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG FAKULTAS
TARBIYAH DAN KEGURUAN

Alamat : Jl.letkol H.Endro Suratmin Sukaramé Bandar Lampung Tlp (0721) 703260

PENGESAHAN SKRIPSI

Skrripsi dengan judul **“PENGEMBANGAN KAMUS INTERAKTIF BAHASA INGGRIS MATERI BUMI DAN ALAM SEMESTA BERBASIS ANIMASI KELAS V SD/MI”**, disusun oleh: Serlita Tri Hutami, NPM. 1411100129, Jurusan: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, telah di munaqosyah dalam sidang Skripsi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan pada: Hari/Tanggal: Selasa, 16 April 2019 pukul 15.00-17.00 WIB.

TIM MUNAQOSYAH

Ketua Sidang

: Dr. Imam Syafe'i, M.Ag

Sekretaris

: Anton Tri Hasnanto, M.Pd

Penguji Utama

: Nurul Hidayah, M.Pd

Penguji Pendamping I

: Andi Thahir, S.PSI.,M.A.,ED.D

Penguji Pendamping II

: Ardian Asyhari, M.Pd

Mengetahui
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan

Prof. Dr. H. Chairul Anwar, M.Pd
NIP. 195608101987031001

MOTTO

وَفِي الْأَرْضِ آيَاتٌ لِلْمُوقِنِينَ

Dan di bumi itu terdapat tanda-tanda (kekuasaan Allah)
bagi orang-orang yang yakin.

(Q.S. Adz Dzaariyaat : 20)¹



¹ Alquran dan terjemahannya. *Surat Adz Dzaariyaat ayat 20*, (Departemen Agama RI : Bandung), 2008

PERSEMBAHAN

Teriiring salam dan doa semoga AllahSWT senantiasa melimpahkan rahmat dan hidayahnya yang senantiasa diberikan kepada penulis dalam menyelesaikan skripsinya. Penulis persembahkan skripsi ini sebagai cinta dan kasih sayang kepada :

1. Ibunda Suswiyati dan Ayahanda Suhartono, yang selama ini mendukung baik moril maupun materil dan selalu memberikan doa terbaik untuk anaknya, hingga menghantarkan penulis menyelesaikan pendidikan Strata 1 (S1) di UIN Raden Intan Lampung.
2. Kakak-kakaku Adi Pratama, Devita Ayu Ningrum, dan adikku Andean Rizqi Pamungkas, yang selalu meningkatkan semangatku.
3. Almamaterku tercinta Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung yang aku banggakan.



RIWAYAT HIDUP

Penulis bernama lengkap Selita Tri Hutami, dilahirkan Pada 4 Juli 1996 di Bandar Lampung. Penulis adalah anak ketiga dari empat bersaudara dari pasangan Bapak Suhartono, S.Pd dan Ibu Suswiyati, A.Md.Kes. Penulis memulai Pendidikan Taman Kanak-Kanak di TK Satria Sukarame, Bandar Lampung lulus pada tahun 2002, lalu pendidikan Sekolah Dasar di SDN 1 Sukarame, Bandar Lampung lulus pada tahun 2008, pada tahun 2011 penulis menyelesaikan pendidikan Sekolah Menengah Pertama di SMP Gajah Mada Bandar Lampung, dan dilanjutkan menyelesaikan Pendidikan Sekolah Menengah Atas pada tahun 2014 di SMA Perintis 2 Bandar Lampung. Pada tahun 2014 penulis diterima sebagai mahasiswi di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.



KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, segala puji dan syukur kehadiran Allah SWT, yang telah melimpahkan ahmat, taufik dan hidayahnya, sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini. Shalawat serta salam penulis haturkan kepada junjungan Nabi Muhammad SAW, beserta keluarga, sahabat dan para pengikutnya.

Skripsi ini disusun guna memenuhi dan melengkapi salah satu syarat untuk menyelesaikan program Strata Satu (S1) dalam Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah ilmu pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Uin Raden Intan Lampung. Skripsi ini berjudul: “Pengembangan Kamus Interaktif Materi Bumi dan Alam Semesta Berbasis Animasi Kelas V”. Dalam usaha menyelesaikan skripsi ini, penulis banyak mendapatkan bantuan dari berbagai pihak, baik berupa material maupun dukungan moril. Oleh karena itu pada kesempatan ini penulis banyak mengucapkan banyak terima kasih kepada semua pihak yang terlivat dalam penulisan skripsi ini dengan segala pertisipasi dan motivasinya. Secara khusus penulis mengucapkan terima kasih terutama kepada:

1. Bapak Prof. Dr. H. Chairul Anwar, M.Pd selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung.
2. Ibu Syofnidah Ifrianti, M.Pd dan Ibu Nuul Hidayah, M.Pd, selaku Ketua Jurusan dan Sekretaris Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung.
3. Bapak Andi Thahir, S.PSI.,M.A.,ED.D selaku pembimbing I dan Bapak Ardian Asyhari, M.Pd selaku pembimbing II, terimakasih atas bimbingan, kesabaran, waktu, pengorbanan untuk kelancaran peneliti dalam mengerjakan skripsi ini sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
4. Bapak dan Ibu Dosn Fakultas Tarbiyah dan Keguruan yang telah mendidik dan memberikan ilmu pengetahuan kepada peneliti selama menuntut ilmu di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung.

5. Bapak dan Ibu staf dan karyawan di lingkungan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung.
6. Kelapa sekolah, guru dan staf di SD Negeri 1 Harapan Jaya dan MI Negeri 5 Bandar Lampung yang telah memberikan bantuan hingga terselesaikannya skripsi ini.
7. Sahabat-sahabatku, Retno Septiya A, Nofa Putri A, Ridha Hikma ZT, Nur Kholifah, Silvia Arum, KKN 96, rekan PPL, kemudian kawan-kawan seperjuangan dipendidikan PGMI angkatan 2014, yang telah menemani dari awal menjadi mahasiswa hingga sekarang, terimakasih untuk semua hal yang telah kita lakukan bersama-sama selama 4 tahun ini.
8. Almamaterku tercinta UIN Raden Intan Lampung, tempatku stercinta dalam menempuh pendidikan dan menimba ilmu pengetahuan.
9. Semua pihak yang tak mungkin disebutkan satu persatu, terimakasih banyak atas semuanya.

Semoga semua kebaikan yang telah diberikan dengan ikhlas dicatat sebagai amal ibadah di sisi Allah SWT, Amin. Peneliti menyadari dengan sepenuhnya bahwa penelitian ini tentunya masih banyak terdapat kesalahan dan masih jauh dari ukuran kesempurnaan. Untuk itu penulis mengharapkan kritik dan saran dari berbagai pihak demi kesempurnaan skripsi ini. Semoga skripsi ini bermanfaat, khususnya bagi diri peneliti dan bagi pembaca pada umumnya. Amin

Bandar Lampung,
Penulis,

2019

Serlita Tri Hutami

1411100129

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL i
ABSTRAK ii
HALAMAN PERSETUJUAN iv
HALAMAN PENGESAHAN v
MOTTO vi
PERSEMBAHAN..... vii
RIWAYAT HIDUP viii
KATA PENGANTAR..... ix
DAFTAR ISI..... xi
DAFTAR TABEL xiv
DAFTAR GAMBAR..... xv
DAFTAR LAMPIRAN xvii

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang 1
B. Identifikasi Masalah 6
C. Pembatasan Masalah 7
D. Rumusan Masalah 7
E. Tujuan Penelitian 8
F. Manfaat Penelitian 8

BAB II LANDASAN TEORI

A. Kajian Teori 10
1. Bahan Ajar 10
2. Multimedia 12
a. Pengertian Multimedia 12
b. Multimedia Interaktif..... 13
c. Peran Multimedia Interaktif Bidang Pendidikan..... 14
d. Kelebihan Multimedia Pembelajaran Interaktif 15
3. Pembelajaran Bahasa Inggris Materi Bumi Dan Alam Semesta 17
a. Pembelajaran Bahasa Inggris 17
b. Bumi Dan Alam Semesta 18
4. Kamus Interaktif..... 19
a. Pengertian Kamus Interaktif..... 19
b. Manfaat Kamus Interaktif..... 20
5. Animasi berbasis Adobe Flash CS3 21
a. Pengertian Animasi 21
b. Peran Animasi Dalam Pembelajaran..... 23
c. Penggunaan Bahan Ajar Animasi..... 23
d. Pengertian Adobe Flash CS3..... 25

e. Komponen-komponen Utama Adobe Flash CS3	26
f. Keunggulan Dan Kekurangan Adobe Flash CS3	33
B. Kajian Hasil Penelitian yang Relevan.....	34
C. Spesifikasi Produk.....	37
D. Kerangka Berfikir.....	37
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Model Penelitian	41
B. Prosedur Penelitian.....	43
1. Potensi dan Masalah	44
2. Pengumpulan Data.....	44
3. Desain Produk	45
4. Validasi Desain.....	46
5. Perbaikan Desain	46
6. Uji Coba Produk	46
a. Desain Uji Coba	47
b. Subjek Uji Coba	48
7. Revisi Produk	48
C. Jenis Data	48
D. Instrumen Pengumpulan Data.....	48
E. Teknik Pengumpulan dan Analisis Data	49
1. Teknik Pengumpulan Data	49
2. Analisis Data	49
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN	
A. Hasil Penelitian	52
a. Potensi Dan Masalah	52
b. Pengumpulan Data.....	53
c. Desain Produk.....	53
d. Validasi Desain	62
a) Validasi Ahli Materi	62
b) Validasi Ahli Media.....	64
e. Perbaikan Desain	66
a) Ahli Materi I	67
b) Ahli Materi II	68
c) Ahli Media I.....	69
d) Ahli Media II	70
f. Uji Coba Produk	71
a) Uji Coba Kelas Kecil	71
b) Uji Coba Kelas Besar.....	72
c) Analisis Penilaian Praktisi Pendidikan	74
g. Revisi Produk.....	76

B. Pembahasan.....76

1. Kajian Produk Akhir76

2. Pembuatan Validasi Para Ahli, Praktisi Pendidikan Dan Uji Coba81

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan90

B. Saran.....90

DAFTAR PUSTAKA..... 91



DAFTAR TABEL

Tabel :

1. Aturan Pemberian Skor.....	49
2. Skala Kelayakan Bahan Ajar	50
3. Hasil Validasi Ahli Materi	63
4. Diagram Uji Coba Ahli Materi	64
5. Hasil Validasi Ahli Media.....	65
6. Diagram Uji Coba Ahli Media.....	66
7. Hasil Ujicoba Kelas Kecil.....	72
8. Hasil Ujicoba Kelas Besar	73
9. Hasil Penilaian Bahan Ajar Menurut Praktisi Pendidik.....	74
10. Diagram Penilaian Oleh Praktisi Pendidik.....	75
11. Diagram Hasil Persentase Ahli Materi I dan Materi II.....	82
12. Diagram Hasil Persentase Ahli Media I dan Media II.....	84
13. Diagram Hasil Penilaian Praktisi Pendidik I dan II	86



DAFTAR GAMBAR

Gambar :

1. Tampilan Start Page <i>Adobe Flash CS3</i>	26
2. Komponen Utama.....	27
3. <i>Tools Box</i>	29
4. <i>Library Panel</i>	31
5. <i>Panel ActionScript</i>	32
6. Kerangka Berfikir	39
7. Langkah-Langkah R&D.....	42
8. Langkah-Langkah Penelitian	43
9. Tampilan Awal <i>Adobe Flash CS3</i>	55
10. Menu <i>Import</i> Pada <i>Adobe Flash CS3</i>	56
11. Tampilan Memasukan Gambar.....	56
12. <i>Adobe Flash CS3</i> Setelah di <i>Input</i>	57
13. Tampilan untuk Mencari <i>Button</i>	57
14. Tampilan Cara Menambah Menu Baru.....	58
15. Tampilan <i>Coding Adobe Flash CS3</i>	59
16. Tampilan Menu Awal Bahan Ajar.....	60
17. Tampilan Menu Materi.....	61
18. Isi Setiap Kata.....	61
19. Soal Evaluasi/Kuis.....	62
20. Sebelum Revisi Materi I	67
21. Sesudah Revisi Materi I.....	68
22. Sebelum Revisi Materi II.....	68
23. Sesudah Revisi Materi II.....	69
24. Sebelum Revisi Media I.....	69
25. Sesudah Revisi Media I	70
26. Sebelum Revisi Media II	70
27. Sesudah Revisi Media II.....	71

28. Tampilan Awal..... 77

29. Tampilan Menu Materi 78

30. Tampilan Evaluasi/Kuis..... 79

31. Tampilan Nilai 80

32. Tampilan Tentang Peneliti..... 80



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran I :

1. Lembar Wawancara Guru	93
2. Lembar Angket Respon Peserta Didik	96
3. Hasil Penilaian Validasi Materi	101
4. Hasil Penilaian Validasi Media	103
5. Hasil Penilaian Respon Pendidik	105
6. Hasil Angket Respon Peserta Didik	107

Lampiran II.

7. Pengesahan Proposal	111
8. Permohonan Pra Penelitian	112
9. Permohonan Penelitian	113
10. Surat Balasan Sekolah	115
11. Surat Pernyataan Ahli Materi I	116
12. Lembaran Penilaian Ahli Materi I	118
13. Surat Pernyataan Ahli Materi II	125
14. Lembaran Penilaian Ahli Materi II	128
15. Surat Pernyataan Ahli Media I	135
16. Lembaran Penilaian Ahli Media I	138
17. Surat Pernyataan Ahli Media II	145
18. Lembaran Penilaian Ahli Media II	148
19. Surat Pernyataan Pendidik	155
20. Lembaran Penilaian Respon Pendidik	158
21. Lembar Respon Pendidik MIN 5 Bandar Lampung	165
22. Lembar Respon Pendidik SD Negeri 1 Harapan Jaya	171

Lampiran III:

23. Kartu Konsultasi Skripsi	178
24. Dokumentasi Penelitian	180

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang dan Masalah

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang sangat pesat mendorong berbagai lembaga pendidikan memanfaatkan kemajuan teknologi tersebut guna meningkatkan mutu pembelajaran.¹ Dunia pendidikan saat ini memasuki era dunia media, dimana proses pembelajaran menuntut untuk lebih mengarah pada penggunaan media, terutama penyesuaian penggunaan media berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) bagi dunia pendidikan khususnya dalam proses pembelajaran.²

Proses pembelajaran adalah proses komunikasi yang berlangsung dalam suatu sistem pembelajaran.³ Proses pembelajaran anak usia MI/SD siswa akan cenderung lebih tertarik dengan pembelajaran yang mudah dipelajari dan didalamnya terdapat warna-warna cerah serta gambar-gambar yang menarik perhatian. Berdasarkan pra penelitian di SDN 1 Harapan Jaya, banyak siswa- siswi didapati lebih tertarik dan mudah mengingat sesuatu berdasarkan visual gambar dan audio suara, namun saat ini kebanyakan pembelajaran di sekolah masih digunakan metode ceramah dan fasilitas bahan ajar kamus berbentuk buku yang sangat tebal. anak-anak hanya mengetahui

¹ Wanda Ramansyah, Pengembangan Multimedia pembelajaran Interaktif Berbasis Adobe Flash Cs3 pada Kelas 1 Sdn Bancaran 3 Bangkalan, ISSN 2407-4489 Vol. 1 No. 1, November 2014, h. 2.

² Rusman, *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi* (Jakarta: Rajawali Pers, 2013) h. 1.

³ Chairul Anwar, *Hakikat Manusia Dalam Pendidikan* (Yogyakarta: Suka-Press, 2014) h. 229.

tulisan atau teks tanpa mengetahui visual gambar dan suara karena kebanyakan yang diajarkan di sekolah hanya berdasarkan teks atau tulisan, padahal pembelajaran bahasa Inggris sangat penting untuk menggunakan audio suara dalam memahami kosa kata dalam bahasa Inggris. Bahan ajar merupakan segala bentuk bahan yang digunakan untuk membantu guru/instruktur dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar di kelas.⁴ Menurut Chairul Anwar, proses belajar mengajar yang baik adalah jika anak berinteraksi dengan pendidik, yaitu orangtua dan guru. Maka pendidik harus pandai menciptakan situasi yang nyaman, membangkitkan semangat belajar, dan anak antusias belajar dengan memberikan metode pengajaran yang tepat. Jika tipe belajar anak lebih aktif melalui alat pendengarannya (auditif), maka anak diajarkan dengan mendengarkan kaset yang diselingi dengan menunjukkan gambarnya (demostrasi). Dapat juga dengan memutar video agar anak dapat melihat (visual) dengan jelas apa yang terjadi.⁵ Maka peneliti berinisiatif untuk membuat kamus interaktif yang memiliki tampilan menarik berbasis Animasi agar anak-anak lebih mempunyai minat untuk belajar.

Belajar merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi dan berperan penting dalam pembentukan pribadi dan perilaku individu. Sebagian besar perkembangan individu berlangsung melalui kegiatan belajar.⁶ Oleh karena itu, belajar dapat terjadi kapan saja dan dimana saja. Salah satu pertanda bahwa seseorang itu telah belajar adalah adanya perubahan tingkah laku pada

⁴ Abdul Majid, *Perencanaan Pembelajaran* (Bandung : PT. Remaja Rosdakarya, 2016), h. 174.

⁵ Chairul Anwar, 2014, *Op. Cit.* h. 111.

⁶ Rusman, 2013, *Op. Cit.* h. 7.

diri orang itu yang mungkin disebabkan oleh terjadinya perubahan pada tingkat pengetahuan, keterampilan, atau sikapnya.⁷ Dengan demikian peneliti ingin memberikan inovasi dalam proses belajar siswa dengan menggunakan multimedia.

Menurut Heinich multimedia merupakan penggabungan atau pengintegrasian dua atau lebih format media yang berpadu seperti teks, grafik, animasi, dan video untuk membentuk aturan informasi ke dalam sistem komputer.⁸ Dengan menggunakan Multimedia pada dunia pendidikan maka peserta didik dapat tertarik sehingga efektif untuk meningkatkan minat belajar dan Guru dapat lebih mudah untuk memberikan pembelajaran untuk peserta didik khususnya dalam memberikan pembelajaran kamus interaktif bahasa inggris materi Bumi dan Alam Semesta.

Bumi dan Alam Semesta merupakan materi Ilmu Pengetahuan Alam di Sekolah Dasar Kelas 5. Berdasarkan pra penelitian di SD Negeri 1 Harapan Jaya, siswa-siswi mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam merupakan mata pelajaran yang cukup disenangi, namun guru khususnya kelas 5 kurang variatif dan inovatif untuk menentukan model pembelajaran yang tepat dalam materi Bumi dan Alam Semesta tersebut, padahal manfaat dengan mempelajari dan memahami materi ini siswa-siswi dapat mencintai alam sekitar dan menyadari keagungan Tuhan yang maha Esa.

⁷ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2016), h. 1.

⁸ Andri Syamsu Rizal, Munawar Rahmat & Ahmad Syamsu Rizal, Efektivitas Multimedia Interaktif Flash Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Menengah Pertama, *Jurnal Pendidikan Agama Islam -Ta'lim*, Vol. 14 No. 2, 2016, h. 167.

Seperti tercantum pada Surat As-Sajdah [32] Ayat 4

اللَّهُ الَّذِي خَلَقَ السَّمَاوَاتِ وَالْأَرْضَ وَمَا بَيْنَهُمَا فِي سِتَّةِ أَيَّامٍ ثُمَّ اسْتَوَىٰ
عَلَى الْعَرْشِ ۚ مَا لَكُمْ مِنْ دُونِهِ مِنْ وَلِيٍّ وَلَا شَفِيعٍ ۚ أَفَلَا تَتَذَكَّرُ

Artinya: "Allah yang menciptakan langit dan bumi dan apa yang ada di antara keduanya dalam enam masa, Kemudian dia bersemayam di atas 'Arsy, tidak ada bagi kamu selain dari padanya seorang penolongpun dan tidak (pula) seorang pemberi syafa'at selain dia, Maka apakah kamu tidak memperhatikan?"

Bukan hanya itu pada saat ini, bahasa Inggris menjadi bahasa penting di era globalisasi. Semua orang dituntut untuk mampu berkomunikasi dalam bahasa internasional. Untuk mempersiapkan siswa dalam penguasaan bahasa Inggris guru SD memerlukan metode yang tepat untuk mengajarkan siswa.⁹ Salah satu cara yang bisa ditempuh untuk meningkatkan kemampuan literasi (kemampuan baca-tulis) ini adalah dengan banyak membaca buku. Menurut Wina sanjaya, Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi, khususnya teknologi informasi, sangat berpengaruh terhadap penyusunan dan implementasi strategi pembelajaran. Melalui kemajuan tersebut para guru dapat menggunakan berbagai bahan ajar sesuai dengan kebutuhan dan tujuan pembelajaran. Seperti surat Thoha ayat 114:

وَحْيُهُ إِلَيْكَ يُفْضَىٰ أَنْ قَبْلَ مِنْ بِالْقُرْآنِ تَعَجَّلْ وَلَا الْحَقُّ الْمَلِكُ اللَّهُ فَتَعَالَىٰ
عِلْمًا زِدْنِي رَبِّ وَقُلْ

⁹ Dewi Kurniawan, *Keefektifan Pengajaran Kosakata Bahasa Inggris Pada Anak Sekolah Dasar Dengan Menggunakan Flash Card*, Jurnal Terampil Pendidikan dan Pembelajaran Dasar p-issn 2355-1925, Vol. 1 No. 2 (Juli 2014), h.1

Artinya: "Maka Maha Tinggi Allah raja yang sebenar-benarnya, dan janganlah kamu tergesa-gesa membaca Al qur'an sebelum disempurnakan mewahyukannya kepadamu[946], dan Katakanlah: "Ya Tuhanku, tambahkanlah kepadaku ilmu pengetahuan."

Dengan menggunakan bahan ajar bahasa inggris berbasis animasi bukan saja dapat mempermudah dan mengefektifkan proses pembelajaran, akan tetapi juga bisa membuat proses pembelajaran lebih menarik.¹⁰ Perkembangan teknologi yang cukup cepat saat ini menuntut semua kalangan cepat tanggap terhadap informasi yang ada, pendidikan pun dituntut agar dapat mempelajari ilmu-ilmu dengan cekatan, salah satunya di bidang komputer. Memperhatikan kegemaran anak-anak yang cukup menggemari film-film animasi (kartun), maka kenapa tidak harus diberikan pendidikan dengan media komputer dengan animasi.¹¹ Dengan demikian peneliti membuat kamus yang diharapkan dapat meningkatkan ketertarikan siswa siswi dalam mempelajari bahasa Inggris materi Bumi dan Alam Semesta dengan menggunakan Animasi.

Animasi merupakan gambar yang bergerak dan dihasilkan dari pemasangan Frame-frame gambar secara tepat yang untuk menghasilkan efek pergerakan, sehingga tampil seperti hidup.¹² Hal ini terutama sangat membantu dalam menjelaskan prosedur dan urutan kejadian. Dalam pembelajaran animasi dapat dimanfaatkan sebagai salah satu cara yang efektif

¹⁰ Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan* (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2013) h. 162.

¹¹ Evi Priyanti, Perancangan Animasi Interaktif Belajar Mengenal Planet Dalam Sistem Tata Surya, *Konferensi Nasional Ilmu Sosial & Teknologi (KNiST)* ISBN: 978-602-61242-0-3, (30 Maret 2017), h. 402.

¹² Dody Suryo Hartono, Daniel Rudjiono, *Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Mata Pelajaran Bahasa Inggris "Theme I Have A Pet"* Untuk Kelas 4 Sd Negeri Randugunting, Vol. 8 No.1, (April 2015), h. 3.

untuk meningkatkan minat belajar untuk peserta didik dan mempermudah guru untuk menyampaikan materi dalam mencapai tujuan pembelajaran. Sehingga siswa dapat tertarik untuk memahami dan mempelajari kamus pintar bergambar dua bahasa (Inggris-Indonesia) dengan materi Bumi dan Alam Semesta dengan maksimal. Oleh karena itu peneliti merasa perlu adanya “Pengembangan Kamus Interaktif Bahasa Inggris Materi Bumi Dan Alam Semesta Berbasis Animasi Kelas V SD/MI”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah di paparkan penulis, maka dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Bahan ajar berupa buku-buku kamus bahasa inggris yang cukup tebal yang sulit untuk dibawa kemana-mana dan penggunaannya yang cukup lama dengan membuka huruf dari a-z untuk setiap kosa-kata yang digunakan.
2. Materi bumi dan alam semesta merupakan materi yang cukup penting, namun pendidik kurang variatif untuk menentukan bahan ajar yang tepat dalam materi Bumi dan Alam Semesta tersebut sehingga peserta didik kurang tertarik dengan materi, padahal manfaat dengan mempelajari dan memahami materi ini siswa-siswi dapat mencintai alam sekitar dan menyadari keagungan Tuhan yang maha Esa.
3. Pelajaran Bahasa Inggris masih ada siswa kelas 5 yang masih sulit untuk membaca, menulis dan mempelajari Kamus berbahasa Inggris. Salah satu cara yang bisa ditempuh untuk meningkatkan kemampuan literasi (kemampuan baca-tulis) ini adalah dengan banyak membaca buku. Hanya

saja yang sangat disayangkan adalah membaca tampaknya bukanlah budaya masyarakat Indonesia, yang minat bacanya rendah.

4. Perkembangan teknologi yang cukup cepat saat ini menuntut semua kalangan cepat tanggap terhadap informasi yang ada, pendidikan pun dituntut agar dapat mempelajari ilmu-ilmu dengan cekatan, salah satunya di bidang komputer.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka peneliti membatasi masalahnya menjadi:

1. Pengembangan bahan ajar kamus pintar bergambar (Inggris-Indonesia) berbasis Animasi pada materi Bumi dan Alam Semesta di kelas V SD Negeri 1 Harapan Jaya.
2. Kamus ini hanya berisi materi Bumi dan Alam Semesta berbasis animasi dan menggunakan software Adobe Flash CS3.
3. Subyek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas V (lima) SD/MI.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian yang telah dikemukakan di atas maka rumusan masalah peneliti ini adalah:

1. Bagaimana langkah-langkah pengembangan kamus interaktif materi bumi dan alam semesta berbasis Animasi untuk peserta didik SD kelas V ?

2. Bagaimana hasil validasi dari para ahli dan ketertarikan/respon peserta didik dan guru terhadap kelayakan kamus interaktif materi bumi dan alam semesta berbasis Animasi untuk peserta didik SD kelas V?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian adalah untuk:

1. Menjelaskan langkah-langkah pengembangan kamus interaktif materi bumi dan alam semesta berbasis Animasi untuk peserta didik SD kelas V.
2. Mengetahui hasil validasi para ahli dan ketertarikan/respon peserta didik dan guru terhadap kelayakan kamus interaktif materi bumi dan alam semesta berbasis Animasi untuk peserta didik SD kelas V.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi penambah wawasan keilmuan dan kemajuan pola pikir peneliti dan pembaca mengenai pengembangan kamus interaktif materi bumi dan alam semesta berbasis animasi demi mempermudah proses pembelajaran dan kemajuan ilmu pengetahuan.

2. Manfaat Praktis

- a. Memudahkan peserta didik untuk memahami kamus interaktif dengan dua bahasa (Inggris - Indonesia) dan juga dapat lebih memahami materi bumi dan alam semesta dengan baik.
- b. Guru dapat memiliki kreativitas dalam mengembangkan bahan ajar sendiri sesuai kebutuhan peserta didik.

- c. Memberikan inovasi terhadap kamus interaktif materi ilmu dan alam semesta dengan perkembangannya teknologi saat ini terhadap proses pembelajaran.



BAB II

LANDASAN TEORI

A. Kajian Teori

1. Bahan Ajar

Bahan ajar merupakan segala bentuk bahan yang digunakan untuk membantu guru/instructor dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar di kelas.¹³ Menurut Tomlinson, bahan ajar merujuk pada segala sesuatu yang digunakan guru atau siswa untuk memudahkan belajar berbahasa. Sedangkan pengembangan bahan ajar adalah apa yang dilakukan penulis, guru, atau siswa untuk memberikan sumber masukan berbagai pengalaman yang dirancang untuk meningkatkan belajar bahasa. Bahan ajar dapat dibedakan antara bahan ajar untuk pembelajaran (buku teks komersial) dan bahan ajar sumber (bahan ajar mentah yang berfungsi sebagai pemancing interaksi di kelas) dan bahan ajar sekunder (buku teks).¹⁴

Bahan ajar adalah segala bentuk bahan yang digunakan untuk membantu guru dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar. Bahan yang dimaksud bias berupa bahan tertulis maupun bahan tidak tertulis. Dengan bahan ajar memungkinkan siswa dapat mempelajari suatu kompetensi atau kompetensi dasar secara runtut dan sistematis sehingga secara akumulatif mampu menguasai semua kompetensi secara utuh dan terpadu. Bahan ajar merupakan informasi, alat dan teks yang diperlukan guru/instructor untuk

¹³ Abdul Majid, *Op. Cit.*, h. 174.

¹⁴ Emzir, *Metodologi Penelitian Pendidikan Kuantitatif Dan Kuantitatif* (Jakarta: PT. Rajawali Pres, 2015), h. 284.

perencanaan dan penelaahan implementasi pembelajaran. Bahan ajar adalah segala bentuk bahan ajar yang digunakan untuk membantu guru dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar dikelas. Bahan ajar yang dimaksud berupa bahan tertulis maupun bahan tidak tertulis.

Pengelompokan bahan ajar menurut Faculte De Psychologie Etdes Sciences De L'education Universite De Geneve dalam websitenya adalah media tertulis , audio visual, elektronik, dan interaktif terintegrasi yang kemudian disebut sebagai Medienverbund (bahasa jerman yang berarti media terintegrasi). Sebuah bahan ajar paling tidak mencakup antara lain:

- Petunjuk belajar (petunjuk guru/siswa)
- Kompetensi yang akan dicapai
- Informasi pendukung.
- Latihan-latihan
- Evaluasi¹⁵

Bahan ajar sangat penting dalam proses pembelajaran sebagaimana yang diungkapkan oleh Prastowo, mengenai fungsi bahan ajar bagi peserta didik yaitu. 1) peserta didik dapat belajar tanpa harus ada pendidik atau teman peserta didik yang lain, 2) peserta didik belajar kapan saja dan dimana saja dapat dikehendaki, 3) peserta didik dapat belajar sesuai kecepatannya masing-masing, 4) peserta didik dapat belajar menurut urutan yang dipilihnya sendiri, 5) membantu potensi peserta didik untuk menjadi pelajar yang mandiri, dan 6) sebagai pedoman bagi peserta didik yang akan mengarahkan

¹⁵ Abdul majid, *Op. Cit*, h. 173-174.

semua aktivitasnya dalam proses pembelajaran dan merupakan substansi kompetensi yang seharusnya dipelajari atau dikuasainya. Pengembangan kamus interaktif dengan berbasis animasi digunakan sebagai solusi dalam pembelajaran IPA sekaligus Bahasa Inggris bagi peserta didik untuk memahami materi pada pelajaran IPA melalui ilustrasi gambar animasi dan memberikan bahan ajar sebagai pegangan peserta didik untuk belajar IPA serta Bahasa Inggris secara mandiri.¹⁶

2. Multimedia

a. Pengertian Multimedia

Pengertian multimedia dapat berbeda dari sudut pandang orang yang berbeda. Secara umum, multimedia berhubungan dengan penggunaan lebih dari satu macam media untuk menyajikan informasi. Misalnya, video musik adalah bentuk multimedia karena informasi menggunakan audio/suara dan video. Berbeda dengan rekaman musik yang hanya menggunakan audio/suara sehingga disebut monomedia. Multimedia berasal dari kata *multi* dan *media*. *Multi* berasal dari bahasa Latin, yaitu *nouns* yang berarti banyak atau bermacam-macam. Sedangkan kata *media* berasal dari bahasa Latin, yaitu *medium* yang berarti perantara atau sesuatu yang dipakai untuk menghantarkan, menyampaikan, atau membawa sesuatu. Kata *medium* dalam *American Heritage Electronic Dictionary* diartikan sebagai alat untuk mendistribusikan dan mempresentasikan informasi. Berdasarkan itu multimedia merupakan perpaduan antara berbagai media (format *file*) yang

¹⁶ Wahaddyan, *Pengembangan Handout Bergambar dengan Kamus Istilah Mata Pelajaran IPA Siswa Tunarungu*, Vol. 1 No. 2, (Juli 2014), h. 112- 113.

berupa teks, gambar (*vektor* atau *bitmap*), grafik, *sound*, animasi, video, interaksi, dan lain-lain yang telah dikemas menjadi *file* digital (komputerisasi), digunakan untuk menyampaikan atau menghantarkan pesan kepada publik. Menurut Rosch, Multimedia adalah suatu tiga kombinasi data atau media untuk menyampaikan suatu informasi sehingga informasi itu tersaji dengan lebih menarik.

Menurut Dwi Agus, Dalam Kamus Amerika didefinisikan bahwa multimedia adalah kombinasi dari penggunaan beberapa media seperti film, slide, musik, penerangan dengan text, image, khususnya untuk tujuan pendidikan, dan hiburan. Unsur-unsur seperti teks, audio (narasi, dialog, sound effect), musik, film, video, fotografi, animasi dan grafik merupakan media pendukung yang tergantung dan terintegrasi menjadi satu kesatuan karya multimedia.¹⁷

Pengertian multimedia yang digunakan dalam pengembangan ini adalah presentasi pembelajaran yang mengkombinasikan tampilan teks, video/ animasi dan audio visual serta dapat menyediakan interaktivitas.

b. Multimedia Interaktif

Multimedia adalah Penggabungan atau pengintegrasian dua atau lebih format media yang berpadu seperti teks, grafik, animasi, dan video untuk membentuk aturan informasi kedalam sistem komputer.¹⁸ Interaktif adalah presentasi multimedia yang mampu berinteraksi dengan pengguna, dimana

¹⁷ Dody Suryo Hartono, Daniel Rudjiono, *Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Mata Pelajaran Bahasa Inggris "Theme I Have A Pet"* Untuk Kelas 4 Sd Negeri Randugunting, Vol. 8 No.1 (April 2015), h. 3.

¹⁸ Andri Samsul Rizal, *Efektivitas Multimedia Interaktif Flash Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di Sekolah Menengah Pertama*, Vol. 14 No. 2, (2016), h. 167.

pengguna dapat berpindah dari menu satu menuju menu yang lain tanpa harus menunggu jalannya animasi.¹⁹ Menurut Waldopo multimedia interaktif adalah sebuah program multimedia yang didesain sedemikian rupa sehingga bisa berinteraksi dengan penggunanya (peserta didik). Interaksi terutama dalam hal memberikan respon, umpan balik terhadap tugas-tugas yang dikerjakan oleh peserta didik.²⁰

Jadi dapat disimpulkan bahwa multimedia interaktif adalah sebuah multimedia yang didesain sedemikian rupa sehingga bisa berinteraksi dengan memberikan respon, atau umpan balik terhadap tugas-tugas yang dikerjakan oleh peserta didik.

c. Peran Multimedia Interaktif Bidang Pendidikan

Menurut Thomburg, Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi turut merubah paradigma pembangunan pendidikan dan berbagai sektor kehidupan. Perubahan paradigma ini telah mengubah pula seluruh aktivitas kehidupan termasuk dalam kegiatan pembelajaran. Salah satu perkembangan teknologi yang sangat memengaruhi aktivitas kehidupan adalah hadirnya teknologi informasi yang begitu canggih yang mengarah kepada komunikasi yang lebih komprehensif. Era teknologi informasi ini dapat dibuktikan dengan kenyataan bahwa seluruh informasi dapat di kemas seperti media cetak, suara atau bunyi, dan gambar dalam bentuk digital.²¹ Peran penting

¹⁹ Destiana, *Perangkat Ajar Interaktif Mata Pelajaran IPA Untuk Kelas VI Sekolah Dasar Berbasis Multimedia*, (2014), h. 4.

²⁰ Andri Syamsu Rizal, *Op .Cit*, h. 167.

²¹ Maesaroh Lubis, *Peluang Pemanfaatan Pembelajaran Berorientasi Teknologi Informasi Di Lingkup Madrasah (Mempersiapkan Madrasah Berwawasan Global)*,

Multimedia dalam bidang pendidikan yaitu penyampaian bahan ajar secara interaktif dan dapat mempermudah pembelajaran karena didukung oleh berbagai aspek seperti suara/audio, video, animasi, teks, dan grafik. Pendidikan sangat membutuhkan teknologi multimedia. Peserta didik dapat langsung melihat dan mendengar tentang hal-hal yang dipelajarinya. Dalam aplikasi pembelajaran peserta didik dapat memilih materi atau subjek yang akan dipelajari. Di layar monitor akan muncul teks materi/subjek disertai gambar, suara, atau gambar hidup dari subjek yang dipelajari. Perhatian peserta didik akan lebih terpusat dan rasa ingin tahunya akan lebih tinggi untuk mempelajari hal-hal lain karena merasa tertarik akan penyajiannya. Proses belajar mengajar biasanya hanya menggunakan alat bantu papan tulis, dan buku-buku. Penggunaan alat bantu ini belum dapat mencapai tujuan secara optimal. Untuk meningkatkan kualitas hasil pembelajaran, diperlukan perangkat lunak aplikasi pendidikan dengan bantuan komputer berbasis multimedia yang lebih komunikatif dan interaktif..²²

d. Kelebihan Multimedia Pembelajaran Interaktif

Dengan menggunakan media pembelajaran berbasis multimedia dapat memadukan media-media dalam proses pembelajaran, maka proses pembelajaran akan berkembang dengan baik, sehingga membantu pendidik menciptakan pola penyajian yang interaktif. Multimedia interaktif merupakan kombinasi berbagai media dari komputer, video, audio, gambar dan teks.

Jurnal Tadris Keguruan Dan Ilmu Tarbiyah, Vol. 01/2/2016 ISSN: 2301-7562. (Desember 2016), H. 149.

²² Munir, *Multimedia Konsep Dan Aplikasi Dalam Pendidikan* (Bandung: Alfabet, 2013), h. 11.

Menurut Hofstetter multimedia interaktif adalah pemanfaatan komputer untuk menggabungkan teks, grafik, audio, gambar bergerak (video dan animasi) menjadi satu kesatuan dengan link dan tool yang tepat sehingga memungkinkan pemakai multimedia dapat melakukan navigasi, berinteraksi, berkreasi, dan berkomunikasi dalam mendesain bahan ajar berbasis multimedia.

Desain berbasis Multimedia adalah alat bantu berharga yang menyediakan cara realistis untuk kasus pendidikan ke siswa belajar. Pembelajaran dengan menggunakan multimedia memberikan kemudahan publikasi dan kondisi transfer, yang merupakan fitur yang sangat menarik untuk proses sistem belajar baru.²³

Kelebihan menggunakan multimedia interaktif dalam pembelajaran diantaranya:

1. Sistem pembelajaran lebih inovatif dan interaktif.
2. Pendidik akan selalu dituntut untuk kreatif inovatif dalam mencari terobosan pembelajaran.
3. Mampu menggabungkan antara teks, gambar, audio, musik, animasi gambar atau video dalam satu kesatuan yang saling mendukung guna tercapainya tujuan pembelajaran.
4. Menambah motivasi peserta didik selama proses belajar mengajar hingga didapatkan tujuan pembelajaran yang diinginkan.

²³ E. Habib, et al.: HydroViz: design and evaluation of a Web-based tool for improving hydrology education, Department of Civil Engineering, *University of Louisiana at Lafayette*, P. O. Box 42991, Lafayette, LA, 70504, USA, (24 October 2012), h. 3768.

5. Mampu memvisualisasikan materi yang selama ini sulit untuk diterangkan hanya sekedar dengan penjelasan atau alat peraga yang konvensional.
6. Melatih peserta didik lebih mandiri dalam mendapatkan ilmu pengetahuan.²⁴

3. Pembelajaran Bahasa Inggris Materi Bumi Dan Alam Semesta

a. Pembelajaran Bahasa Inggris

Bahasa memiliki peran sentral dalam perkembangan intelektual, sosial, dan emosional peserta didik. Bahasa merupakan penunjang keberhasilan dalam keberhasilan semua bidang pelajaran. Pembelajaran bahasa diharapkan membantu peserta didik agar dapat mengenali siapa dirinya, lingkungannya, budayanya dan budaya orang lain, mengemukakan gagasan dan perasaannya.²⁵

Bahasa Inggris merupakan bahasa universal, yang artinya siapa saja bisa mempelajarinya tanpa ada larangan dari pihak manapun. Banyak sekali sekolah-sekolah dan bimbingan-bimbingan belajar yang menyediakan pembelajaran bahasa Inggris. Bahasa Inggris yang diajarkan pun dimulai untuk anak-anak hingga dewasa. Bahkan anak-anak yang masih duduk di bangku TK pun telah mulai diajarkan bahasa Inggris. Salah satu alat bantu untuk belajar bahasa inggris adalah kamus, kamus itu sendiri berisi kosakata-

²⁴ Munir, *Ibid*, h. 132-133.

²⁵ Nurul Hidayah, Pendekatan Pembelajaran Bahasa Whole Language, *Jurnal Terampil Pendidikan dan Pembelajaran Dasar p-issn 2355-1925*, Vol. 1 No. 2 (Desember 2014), h. 292.

kosakata yang terdapat penggunaan dua bahasa dalam bahasa Inggris dan terjemahan menggunakan Bahasa Indonesia.²⁶

Namun pada penelitian ini, hanya akan menjelaskan 30 kosa kata dan definisi singkat mengenai materi Bumi dan Alam Semesta yang dapat dipelajari;

1. Archipelago : ˈɑrkəˈpeləˌɡō : kepulauan
2. Autumn : ˈɒtəm : musim gugur
3. Beach : bi:tʃ : pantai
4. Cloud : klaʊd : awan
5. Continent : ˈkɒntnənt : benua
6. Core : kɔːr : inti bumi
7. Crust : krʌst : kerak bumi
8. Desert : dezərt : gurun
9. Dry Season : driˈsiːzən : musim kemarau
10. Earth : ɜːθ : bumi
11. Forest : ˈfɔːr-, ˈfɒrəst : hutan
12. Highland : ˈhiːlənd : dataran tinggi
13. Hill : hil : bukit
14. Island : ˈiːlənd : pulau
15. Mantle : ˈmæntl : mantel bumi
16. Mountain : ˈmaʊntn : gunung
17. North Pole : nɔːθ pɔːl : kutub utara
18. Ocean : ˈoʊʃən : samudra
19. Rainbow : ˈreɪnˌbɔː : pelangi
20. Rainy Season : ˈreɪnēˈsiːzən : musim hujan
21. River : ˈrivər : sungai
22. South pole : saʊθ pɔːl : kutub selatan
23. Spring : sprɪŋ : musim semi
24. Summer : ˈsʌmə : musim panas
25. Sun : sʌn : matahari
26. The Earth Structure : θə ɜːθ ˈstrʌktʃər : struktur bumi
27. Valley : ˈvælē : lembah
28. Waterfall : ˈwɔː-, ˈwɒtərˌfɔːl : air terjun
29. Weather : ˈweθər : cuaca
30. Winter : ˈwɪntər : musim dingin

²⁶ Imam Swandyka, *Aplikasi Pengenalan Kosa kata Bahasa Inggris “My Picture Dictionary” Berbasis Android*, h.3.

b. Bumi Dan Alam Semesta

IPA merupakan pengetahuan dari hasil proses kegiatan atau penemuan manusia yang diperoleh dengan menggunakan langkah-langkah ilmiah yang berupa metode ilmiah dan didapatkan hasil eksperimen atau observasi yang bersifat umum sehingga akan terus di sempurnakan untuk pembelajaran IPA khususnya di Sekolah Dasar.²⁷ Pembelajaran IPA SD materi bumi diajarkan pada siswa kelas V semester dua. Materi ini terdapat pada standar kompetensi tujuh (SK 7) yaitu memahami perubahan yang terjadi di alam dan hubungannya dengan penggunaan sumber daya alam dengan materi pokok bumi dan alam semesta.

Materi bumi dan alam semesta terdiri dari beberapa uraian materi meliputi proses pembentukan tanah, struktur bumi, peristiwa alam serta sumber daya alam.²⁸ Surat Sad ayat 29:

كِتَابٌ أَنْزَلْنَاهُ إِلَيْكَ مُبَارَكٌ لِّيَدَّبَّرُوا آيَاتِهِ وَلِيَتَذَكَّرَ أُولُوا الْأَلْبَابِ

Artinya: "Ini adalah sebuah Kitab yang kami turunkan kepadamu penuh dengan berkah supaya mereka memperhatikan ayat-ayatNya dan supaya mendapat pelajaran orang-orang yang mempunyai fikiran."

Namun pada penelitian ini, hanya akan menjelaskan 30 kosa kata dan definisi singkat mengenai materi Bumi dan Alam Semesta.

4. Kamus Interaktif

²⁷ Destiana, *Op. Cit*, hal. 4.

²⁸ Izzati Hidayatul Awaliyah, Peningkatan Pembelajaran Materi Bumi Pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar Negeri Karangjati 01 Kabupaten Tegal Melalui Model Think Pair Share, *Universitas Negeri Semarang*, (2013), h. 31.

a. Pengertian Kamus Interaktif

Kamus adalah sejenis buku rujukan yang menerangkan makna kata-kata. Ia berfungsi untuk membantu seseorang mengenal perkataan baru. Selain menerangkan maksud kata, kamus juga mungkin mempunyai pedoman sebutan, asal-usul (etimologi) sesuatu perkataan dan juga contoh penggunaan bagi sesuatu perkataan. Menurut Chaer, secara etimologi kamus berasal dari kata *qamus* yang merupakan serapan dari bahasa Arab yang berarti ‘bergerak mencari’ atau ‘menyelami’. ‘Lautan’ yang identik dengan laut yang sangat luas dan dalam terkandung dalam kata kamus yaitu merupakan penggambaran dari wadah ilmu pengetahuan yang tak terbatas jumlahnya. Menurut KBBI, Kamus adalah buku acuan yang memuat kata dan ungkapan, biasanya disusun menurut abjad berikut keterangan tentang makna, pemakaian atau terjemahannya.

Menurut Chaer juga fungsi kamus dapat dibedakan dari segi tinjauan praktis dan teoritis. Dari tinjauan praktis, fungsi kamus antara lain : (1) mengetahui pelafalan suatu kata, (2) mengetahui makna suatu kata, (3) memberi petunjuk Ejaan Yang Disempurnakan (EYD), (4) mengetahui pelafalan suatu kata. Dari tinjauan teoritis, kamus berfungsi sebagai penghimpun konsep-konsep budaya dalam suatu kelompok masyarakat. Semakin banyak perbendaharaan kata yang dipakai dalam suatu kelompok masyarakat semakin maju budaya dari masyarakat tersebut. Hal ini dikarenakan kamus merupakan indikator besar-kecilnya kebudayaan dalam

masyarakat.²⁹ Maka peneliti menyimpulkan mengenai pengertian kamus di antaranya, (1) kamus merupakan salah satu jenis dari alat penunjang, (2) kamus merupakan buku yang berisikan daftar kosakata disertai penjelasan makna yang disusun secara alfabetis, dan (3) kamus merupakan alat penunjang dalam meningkatkan kosakata yang terdapat di dalam kamus interaktif.

Interaktif adalah presentasi multimedia yang mampu berinteraksi dengan pengguna, dimana pengguna dapat berpindah dari menu satu menuju menu yang lain tanpa harus menunggu jalannya animasi.³⁰ Dengan demikian peneliti menyimpulkan bahwa kamus interaktif adalah bahan ajar yang berisikan kosa-kata bahasa Inggris dan bahasa Indonesia dengan materi bumi dan alam semesta disertai penjelasan makna yang bersifat aktif karena didesain untuk melakukan perintah balik kepada pengguna untuk melakukan proses belajar mengajar.

b. Manfaat Kamus Interaktif

Sebuah bahan ajar memberi manfaat tertentu ketika melibatkan kamus interaktif didalamnya. Bahan ajar kamus interaktif merupakan sarana audio-visual yang efektif dalam pembelajaran. Hal ini disebabkan karena kamus interaktif merupakan bentuk audio-visual yang konkrit dan realistik dari sesuatu yang dijelaskan. Manfaat dari bahan ajar kamus interaktif menurut Subana dan Sunarti antara lain; (1) mempermudah pemahaman peserta didik,

²⁹ Dwi Mawanti, *Pengembangan Kamus Visual Multi Bahasa (Arab-Inggris-Indonesia Jawa) Untuk Paud (Pendidikan Anak Usia Dini) Berbasis Kearifan Lokal*, (Iain Walisongo Semarang, 2014) h. 16.

³⁰ Destiana, *Perangkat Ajar Interaktif Mata Pelajaran IPA Untuk Kelas VI Sekolah Dasar Berbasis Multimedia*, h. 4.

(2) menjelaskan bagian-bagian yang penting, (3) mempersingkat suatu uraian, (4) mempermudah penjelasan yang dilakukan oleh guru. Senada dengan Subana dan Sunarti, Hamalik juga berpendapat bahwa bahan ajar kamus interaktif memiliki manfaat yang lebih dan tidak dimiliki oleh bahan ajar lain. Beberapa di antaranya adalah (1) kamus interaktif bersifat konkrit; (2) kamus interaktif dapat mengatasi kelemahan daya maupun panca indera manusia; (3) kamus interaktif dapat digunakan untuk menjelaskan suatu masalah; (4) kamus interaktif tidak dibatasi ruang dan waktu; (5) fleksibel, mudah digunakan kapanpun dan dimanapun.³¹

5. Animasi Berbasis Adobe Flash CS3

a. Pengertian Animasi

Menurut Teguh Wahyono, Animasi pada dasarnya adalah menggerakkan objek agar tampak lebih dinamis. Sebelum era komputerisasi seperti sekarang, animasi merupakan proses yang rumit dan menyita banyak waktu dan tenaga.³² Pengertian Animasi Menurut Ibiz Fernandez animasi definisikan sebagai berikut : “Animasi adalah sebuah proses merekam dan memainkan kembali serangkaian gambar statis untuk mendapatkan sebuah ilusi pergerakan.” Berdasarkan arti harfiah, Animasi adalah menghidupkan. Yaitu usaha untuk menggerakkan sesuatu yang tidak bisa bergerak sendiri. Menurut Arry Maulana Syarif ,Pengertian “Animasi adalah serangkaian gambar diam yang bila kita proyeksikan akan terlihat seolah-olah hidup

³¹ Dwi Mawanti, *Ibid*, h. 30-31.

³² Linda Kartika Sari, Dimas Sasongko, *Media Pembelajaran Interaktif Bahasa Inggris Untuk Siswa Sekolah Dasar Kelas II*, ISSN: 2302-1136 - seruniid.unsa.ac.id, Vol. 2 No. 1 (Maret 2013) h. 24.

(bergerak), seperti yang pernah kita lihat film-film kartun di televisi maupun dilayar lebar jadi animasi dapat kita simpulkan dengan menghidupkan benda diam yang diproyeksikan menjadi bergerak”.³³

Animasi adalah rangkaian gambar yang membentuk sebuah gerakan. Salah satu keunggulan animasi dibanding media lain seperti gambar statis atau teks adalah kemampuannya untuk menjelaskan perubahan keadaan dalam waktu. Hal ini terutama sangat membantu dalam menjelaskan prosedur dan urutan kejadian. Menurut Mayer dan Moreno, animasi memiliki 3 fitur utama: (a) gambar – animasi merupakan sebuah penggambaran; (b) gerakan– animasi menggambarkan sebuah pergerakan; (c) simulasi–animasi terdiri atas objek-objek yang dibuat dengan digambar atau metode simulasi lain. Dengan adanya software-software pembuat animasi seperti Adobe Flash, Adobe Director, Swift 3D, 3D Studio MX, dll, membuat animasi sebagai alat pembelajaran tidak lagi memerlukan keahlian khusus dan biaya tinggi. Namun jika dibandingkan dengan pembuatan media yang hanya menggunakan gambar statis atau teks, tentu saja membuat animasi lebih memakan waktu dan memerlukan ketrampilan tambahan.³⁴

b. Peran Animasi dalam Pembelajaran

Selama ini animasi digunakan dalam media pembelajaran untuk dua alasan. Pertama, untuk menarik perhatian siswa dan memperkuat motivasi. Animasi jenis ini biasanya berupa tulisan atau gambar yang bergerak-gerak,

³³ Evi Priyanti, *Perancangan Animasi Interaktif Belajar Mengenal Planet Dalam Sistem Tata Surya, Konferensi Nasional Ilmu Sosial & Teknologi (KNiST)* ISBN: 978-602-61242-0-3, (30 Maret 2017), h. 402.

³⁴ Dina Utami, *Majalah Ilmiah Pembelajaran “Animasi Dalam Pembelajaran”* No. 1 Vol. 7, (Mei 2011), h. 44.

animasi yang lucu, aneh yang sekiranya akan menarik perhatian siswa. Animasi ini biasanya tidak ada hubungannya dengan materi yang akan diberikan kepada murid. Fungsi yang kedua adalah sebagai sarana untuk memberikan pemahaman kepada murid atas materi yang akan diberikan. penelitian ini lebih memfokuskan pada fungsi yang kedua.³⁵

c. Penggunaan Bahan Ajar Animasi Terhadap Pembelajaran

Pengertian siswa lamban belajar juga dijelaskan dalam Model Kurikulum Bagi Peserta Didik yang Mengalami Kesulitan Belajar yang diterbitkan oleh Pusat Kurikulum Badan Penelitian dan Pengajaran Departemen Pendidikan Nasional bahwa anak lamban belajar yaitu anak yang memiliki keterbatasan potensi kecerdasan, sehingga proses belajarnya menjadi lamban. Kelambanan belajar mereka merata pada semua mata pelajaran. Kelambanan belajar yang dialami siswa juga terjadi di mata pelajaran IPA dan Bahasa Inggris. Beberapa materi belum dikuasai siswa sebagai contoh siswa tidak mampu menguasai materi proses daur air dengan baik. Pembahasan mengenai materi bumi dan alam semesta tersebut hanya disajikan dengan bacaan pada buku penunjang, gambar ilustrasi, dan penjelasan guru. Kebanyakan siswa *slow learner* mengalami kesulitan yang berarti ketika mereka menghadapi hal-hal yang bersifat abstrak. Begitu pula dengan materi bumi dan alam semesta yang sulit untuk dibayangkan dan diimajinasikan bagaimana bentuk bumi dan alam semesta tersebut terjadi di alam.

³⁵ Dina Utami, *Ibid*, h. 45.

Menurut Naim, salah satu usaha penting yang dapat dilakukan untuk membangkitkan semangat belajar adalah mendesain pembelajaran dalam suasana yang menyenangkan.³⁶ Animasi mempunyai peranan yang tersendiri dalam bidang pendidikan khususnya meningkatkan kualitas pengajaran dan pembelajaran. Penggunaan bahan ajar animasi dalam proses pembelajaran juga dapat menimbulkan manfaat yang positif atau nilai-nilai tertentu. Manfaat atau nilai-nilai yang ditimbulkan dari penggunaan bahan ajar animasi dalam proses belajar mengajar adalah; a) bahan ajar animasi dapat membantu siswa dalam mempelajari bahan pelajaran yang sangat luas, yang mana di dalamnya memuat berbagai macam konsep, fakta, dan prinsip-prinsip tertentu yang berhubungan dengan bahan pelajaran tersebut; b) bahan ajar animasi juga dapat membantu seorang guru dalam menyampaikan materi pembelajarannya di kelas; c) bahan ajar animasi dapat meningkatkan keberhasilan belajar siswa sesuai dengan keinginan masing-masing guru; d) bahan ajar animasi dapat meningkatkan prestasi belajar, sikap dan cara belajar siswanya merasa puas dan berhasil dengan proses belajarnya; e) bahan ajar animasi dapat meningkatkan prestasi belajar, sikap dan cara belajar siswa yang efektif serta menumbuhkan persepsi yang tinggi terhadap hal-hal yang dipelajari.³⁷ Menurut penelitian yang dilakukan oleh Ogochukwu tentang presentasi multimedia dengan konten animasi

³⁶ Ida Fiteriani, *Membudayakan Iklim Semangat Belajar Pada siswa Sekolah Dasar*, Jurnal Terampil Pendidikan dan Pembelajaran Dasar p-issn 2355-1925, Vol. 2 No. 1 (Juni 2015), h. 116

³⁷ Ninuk Wahyunita Sari, Ahmad Samawi, *Pengaruh Penggunaan Bahan Ajar Animasi Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Slow Learner*, Vol. 1 No. 2, (Desember 2014), h. 140-141.

menunjukkan bahwa presentasi multimedia meningkatkan pemahaman, antusiasme, kehadiran kelas, dan memuaskan peserta dalam belajar.³⁸

Oleh karena itu peneliti merasa perlu adanya “Pengembangan Kamus Interaktif Bahasa Inggris Materi Bumi Dan Alam Semesta Berbasis Animasi Kelas V di SD/MI”

d. Pengertian Adobe Flash CS3

Menurut Yudhiantoro, Flash adalah program untuk menggambar grafis dan animasi yang dipasang pada website. Program ini berbasis pada vektor grafis, namun demikian juga dapat diisi dengan bitmap yang diimpor dari program lain. Adobe Flash adalah salah satu perangkat lunak komputer yang merupakan produk unggulan Adobe Systems. Adobe Flash digunakan untuk membuat gambar vektor maupun animasi gambar. Adobe Flash CS3 Professional adalah sebuah program animasi yang telah banyak digunakan oleh para animator untuk menghasilkan animasi yang professional.

Menurut Madcoms, di antara program-program animasi, program Adobe Flash CS3 Professional merupakan program yang paling fleksibel dalam pembuatan animasi, seperti animasi interaktif, game, company profile, presentasi, movie, e-card dan animasi yang digunakan dalam situs web. Adobe Flash CS3 Professional merupakan program baru, untuk versi yang lebih baru yaitu Adobe Flash CS4 Professional dan yang terbaru yaitu Adobe Flash CS5 Professional. Menurut Wirosari, dkk, Dahulu lebih dikenal dengan Macromedia tapi sekarang telah diganti dengan istilah Adobe meskipun

³⁸ Muhammad Rusli, Department of Information System STMIK STIKOM Bali Denpasar, Bali, Indonesia, *Turkish Online Journal of Distance Education-TOJDE October 2017* ISSN 1302-6488 Vol. 18 No. 4 Article 13, h. 178.

e. Komponen-komponen Utama Adobe Flash CS3

Halaman awal adalah tampilan yang pertama kali muncul ketika kita mengakses Adobe Flash CS3 Professional. Cara mengakses Adobe Flash CS3 Professional pertama kali yaitu double klik pada icon yang ada di desktop atau lihat dari daftar program. Tampilan start page pertama kali membuka Adobe Flash CS3 Professional yaitu:

Gambar 2.1 Tampilan *start page* Adobe Flash CS3

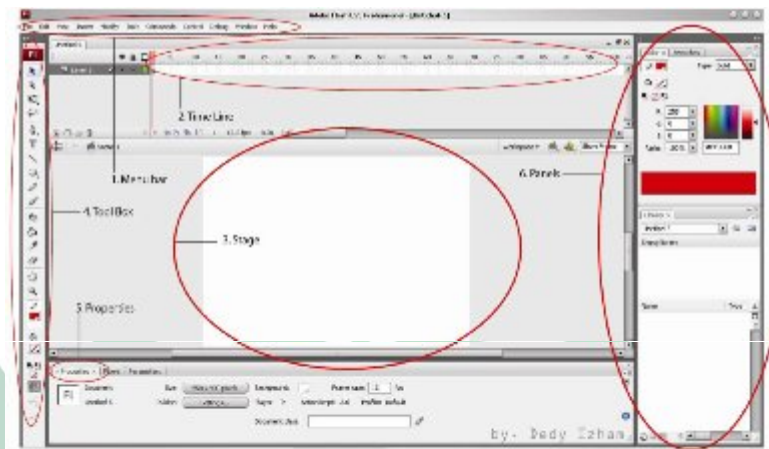


³⁹ Trihayu, Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Adobe Flash CS3 Professional dalam Pembelajaran IPA Berbasis Integrasi Islam-Sains di SD/MI Kelas 5, *Jurnal pendidikan ke SD-an*, Vol. 3 No. 3, (Mei 2017), h. 130-131.

2) Lingkungan Kerja Adobe Flash CS3

Secara garis besar, lingkungan kerja (Workspace) adobe flash cs3 terdiri dari beberapa komponen utama yang bisa anda lihat seperti pada gambar 1;⁴⁰

Gambar 2.2 Komponen Utama



- 1) Menu Bar adalah kumpulan yang terdiri atas dasar menu-menu yang digolongkan dalam satu kategori. Misalnya menu file terdiri atas perintah New, Open, Save, Import, Export, dan lain-lain.
- 2) Timeline adalah sebuah jendela panel yang digunakan untuk mengelompokkan dan mengatur isi sebuah movie, pengaturan tersebut meliputi penentuan masa tayang objek, pengaturan layer, dan lain-lain.
- 3) Stage adalah area untuk berkreasi dalam membuat animasi yang digunakan untuk mengkomposisi frame-frame secara individual dalam sebuah movie.

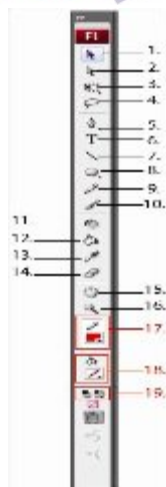
⁴⁰ Dedy Izham, *Cara Cepat Belajar Adobe Flash*, IlmuKomputer.com , 2013, h. 3.

- 4) Toolbox adalah kumpulan tools yang sering digunakan untuk melakukan seleksi, menggambar, mewarnai objek, memodifikasi objek, dan mengatur gambar atau objek.
- 5) Properties adalah informasi objek-objek yang ada di *stage*. Tampilan panel *properties* secara otomatis dapat berganti-ganti dalam menampilkan informasi atribut-atribut *properties* dari objek yang terpilih.
- 6) Panels adalah sebagai pengontrol yang berfungsi untuk mengganti dan memodifikasi berbagai atribut dari objek dari animasi secara cepat dan mudah

3) Toolbox

Fasilitas Toolbox seperti telah dijelaskan sekilas diawal adalah sekumpulan tool atau alat yang mempunyai fungsi-fungsi tersendiri untuk keperluan desain (lihat Gambar 2). Berikut penjelasan setiap tool yang terdapat pada Toolbox .

Gambar 2.3 Tools Box



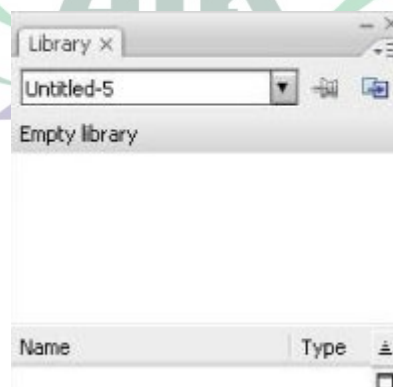
- 1) Arrow Tool, Arrow Tool atau sering disebut selection tool berfungsi untuk memilih atau menyeleksi suatu objek.
- 2) Subselection Tool, berfungsi menyeleksi bagian objek lebih detail dari pada selection tool.
- 3) Free Transform Tool, berfungsi untuk mentransformasi objek yang terseleksi.
- 4) Lasso Tool, berfungsi untuk memotong gambar secara manual.
- 5) Pen Tool, digunakan untuk menggambar garis dengan bantuan titik-titik bantu seperti dalam pembuatan garis, kurva atau gambar.
- 6) Text Tool, digunakan untuk membuat objek teks
- 7) Line Tool, digunakan untuk membuat atau menggambar garis.
- 8) Oval Tool, digunakan untuk menggambar bentuk lingkaran atau elips.
- 9) Pencil Tool, digunakan untuk membuat garis.
- 10) Brush Tool, digunakan untuk menggambar bentuk garis-garis dan bentuk-bentuk bebas.
- 11) Ink Bottle tool, digunakan untuk mengisi/mengganti Stroke(garis luar) suatu objek.
- 12) Paintbucket Tool, digunakan untuk mengisi area-area kosong atau digunakan untuk mengubah warna area sebuah objek yang telah diwarnai.
- 13) Eye Dropper Tool, digunakan untuk mengambil sampel warna.
- 14) Eraser Tool, digunakan untuk menghapus objek.
- 15) Hand Tool, digunakan untuk menggeser tampilan stage tanpa mengubah pembesaran.

- 16) Zoom Tool, digunakan untuk memperbesar atau memperkecil tampilan stage.
- 17) Stroke Color digunakan untuk memilih atau memberi warna pada suatu garis.
- 18) Fill Color digunakan untuk memilih atau memberi warna pada suatu objek.
- 19) Swap Color digunakan untuk menukar warna fill dan stroke atau sebaliknya dari suatu gambar atau objek.

4) Library

Fungsi dari library adalah sebagai wadah untuk menyimpan program-program terpisah yang sudah jadi, seperti tombol, objek grafis, audio, video, dan lain-lain. Berikut tampilan panel library.

Gambar 2.4 Library Panel



5) Action Script

Salah satu kelebihan Flash dibanding dengan perangkat lunak animasi lain yaitu adanya action script. ActionScript adalah bahasa pemrograman Adobe Flash yang digunakan untuk membuat animasi atau interaksi,

sebuah objek, yaitu dengan menuliskan perintah-perintah didalamnya. Tiga hal yang harus diperhatikan dalam ActionScript yaitu:

1) Event

Event merupakan peristiwa atau kejadian untuk mendapatkan aksi sebuah objek. Event pada Adobe Flash ada empat, yaitu: *a) Mouse event* Event yang berkaitan dengan penggunaan mouse. *b) Keyboard Event* Kejadian pada saat menekan tombol keyboard. *c) Frame Event* Event yang diletakkan pada keyframe. *d) Movie Clip Event* Event yang disertakan pada movie clip.

2) Target

Target adalah objek yang dikenai aksi atau perintah. Sebelum dikenai aksi atau perintah, sebuah objek harus dikonversi menjadi sebuah simbol dan memiliki nama instan. Penulisan nama target pada skrip harus menggunakan tanda petik ganda (” ”)

3) Action

Pemberian action merupakan langkah terakhir dalam pembuatan interaksi antarobjek. Action dibagi menjadi dua antara lain: *a) Action Frame:* adalah action yang diberikan pada keyframe. Sebuah keyframe akan ditandai dengan huruf a bila pada keyframe tersebut terdapat sebuah action. *b) Action Objek:* adalah action yang diberikan pada sebuah objek, baik berupa tombol maupun movie clip.⁴¹

⁴¹ Dedy Izham, *Ibid*, h. 2-6.

f. Keunggulan dan Kekurangan Adobe Flash CS3 Professional

Menurut Madcoms, Keunggulan program *Adobe Flash CS3 Professional* dibanding dengan program lain yang sejenis, antara lain adalah

a) Dapat membuat tombol interaktif dengan sebuah movie atau objek yang lain. b) Dapat membuat transparansi warna dalam movie. c) Membuat perubahan animasi dari suatu bentuk ke bentuk yang lain. d) Dapat dikonversi dan diduplikasi (publish) ke dalam beberapa tipe (diantaranya adalah: *swf, html, gif, jpg, png, exe mov*).

Kekurangan dari program aplikasi *Flash* antara lain adalah sebagai berikut: a) Komputer yang ingin memainkan animasi flash harus memiliki *flash player* dan harus menginstallnya. b) Program adobe flash bukan *freeware*. c) Grafisnya kurang lengkap. d) Menunya tidak *user friendly*. e) Bahasanya pemrogramannya agak susah. f) Kurang dalam 3D. Pembuatan animasi 3D cukup sulit. g) Belum ada template didalamnya.⁴²

B. Kajian Hasil Penelitian yang Relevan

Dalam penelitian ini penulis mengambil referensi dari penelitian dan pengembangan yang dilakukan oleh :

1. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang dilakukan oleh Wanda Ramansyah. Dari Data Yang Dihasilkan Saat Uji Coba Kelompok Besar Yang Terdiri Dari Dua Puluh Tujuh Siswa Kelas 1 SDN Bancaran 3 Bangkalan Diketahui Bahwa Rata-Rata Prosentase Secara Keseluruhan Mengenai Kualitas Multimedia Pembelajaran Interaktif Pada Bab Bersih

⁴² Trihayu, *Op.Cit*, h. 130-131.

Itu Sehat Adalah 88,6 %. Hal Ini Menunjukkan Bahwa Produk Multimedia Pembelajaran Interaktif Pada Bab Bersih Itu Sehat Berada Pada Kualifikasi “Tinggi” Atau “Baik” Dan Tidak Memerlukan Revisi.⁴³

2. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang dilakukan oleh Fitri Yuliawati. Berdasarkan hasil penelitian, maka dapat diambil kesimpulan bahwa telah berhasil dikembangkan media pembelajaran berbasis *adobe flash cs3 professional* dalam pembelajaran IPA berbasis integrasi islam-sains di SD/MI kelas 5 menggunakan model pengembangan addie yang meliputi 5 tahap yaitu: *Analysis* (Analisis), *Design* (Perencanaan), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi) Dan *Evaluation* (Evaluasi). Berdasarkan penilaian ahli materi adalah sangat baik (SB) dengan skor rata-rata 65 dan berdasarkan penilaian ahli media adalah baik (B) dengan skor 55 maka media pembelajaran berbasis Adobe Flash CS3 professional dalam pembelajaran IPA berbasis integrasi islam-sains di SD/MI kelas 5 layak digunakan sebagai media pembelajaran.⁴⁴

3. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang dilakukan oleh Ardian Dwi Prasetyo. Hasil Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran IPA Pokok Bahasan Bumi Dan Alam Semesta, Ditinjau Dari Validasi Ahli Materi Termasuk Kategori “Sangat Baik” Dengan

⁴³ Wanda Ramansyah , Pengembangan Multimediapembelajaran Interaktif Berbasis Adobe Flash Cs3 pada Kelas 1 Sdn Bancaran 3 Bangkalan , *Jurnal Ilmiah Edutic* /Vol.1, No.1, (Nopember 2014) ISSN 2407-4489

⁴⁴ Fitri Yuliawati, Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Adobe Flash CS3 Professional Dalam Pembelajaran IPA Berbasis Integrasi Islam-Sains Di SD/MI Kelas 5, *Jurnal Pendidikan Ke-SD-an*, Vol. 3 No. 3, (Mei 2017).

Jumlah Skor Penilaian 4,35. Hasil Tersebut Masuk Dalam Konversi Penilaian “Layak”. Sedangkan Dari Ahli Media Termasuk Kategori “Baik” Dengan Jumlah Skor Penilaian 4,11, Dan Hasil Penilaian Tersebut Masuk Dalam Konversi Penilaian “Layak”. Berdasarkan Hasil Uji Coba Produk Penilaian Siswa Mendapatkan Jumlah Rata-Rata Skor 0,9 Dengan Kategori “Layak”, Bila Dikonversikan Ke Dalam Data Kualitatif Dapat Disimpulkan Layak.⁴⁵

4. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang dilakukan oleh Nike Aditya Putri Dan Tommi Yuniawan. Kamus Bergambar Berwawasan Cinta Indonesia Berbasis Aplikasi *Android* Dinilai Oleh Tiga Orang Dosen Ahli Dan Dua Orang Dosen BIPA. Penilaian Dan Saran Perbaikan Diberikan Oleh Dosen BIPA Dan Dosen Ahli Berdasarkan Empat Aspek Utama Dalam Kamus. Aspek Materi/ Isi Memperoleh Nilai Rata-Rata Sebesar 3,41 Dengan Kategori Baik. Adapun Aspek Penyajian Materi Mendapatkan Nilai Rata-Rata 3,33 Dengan Kategori Baik. Untuk Aspek Bahasa Dan Keterbacaan Memperoleh Nilai Rata-Rata 3,25 Dengan Kategori Baik. Sementara Itu Aspek Tampilan Mendapatkan Nilai Rata-Rata 3,04 Dengan Kategori Baik. Dari Keseluruhan Aspek Penilaian Tersebut Didapatkan Nilai-Nilai 3,25, Termasuk Kategori Baik.⁴⁶

⁴⁵ Ardian Dwi Prasetyo, Interactive Learning Multimedia Development In Science Subject With The Main Topic Is On Earth And The Universe For Grade VI Of SD Negeri Ngringin Depok Sleman, *E-Jurnal Prodi Teknologi Pendidikan* Vol. VI No. 7, (Tahun 2017)

⁴⁶ Nike Aditya Putri Dan Tommi Yuniawan, *Pengembangan Kamus Bergambar Berwawasan Cinta Indonesia Berbasis Aplikasi Android Sebagai Media Pembelajaran Bagi Mahasiswa Penutur Asing*, *Lingua*, Volume XIII. Nomor 1. (Januari 2017)

Dengan demikian dari beberapa hasil Relevan Peneliti yang terdahulu, berhasil membuat produk berupa multimedia interaktif di dalam pembelajaran, sehingga saya ingin mengembangkan multimedia interaktif tersebut menjadi multimedia interaktif berbasis animasi yang diharapkan dapat lebih meningkatkan minat dan ketertarikan peserta didik dalam proses belajar mengajar di kelas.

C. Spesifikasi Produk

Bahan ajar interaktif dalam pembelajaran kamus interaktif materi bumi dan alam Semesta. Bahan ajar ini didesain sebagai alat bantu pembelajaran. Bahan ajar yang berbasis animasi yang dibuat dengan software Adobe Flash CS3 juga dapat digunakan Pendidik pada saat kegiatan belajar-mengajar. Spesifikasi dalam media ini yaitu;

1. Pada bahan ajar ini akan dimulai dari cover yang berisi judul dan identitas peneliti, lalu dilengkapi dengan menu interaktif dan tombol interaktif yang akan memudahkan penggunaanya untuk menggunakan bahan ajar ini.
2. Unsur dalam kamus ini terdiri dari gambar, teks, animasi, audio visual, animasi, kuis, dan penjelasan singkat materi di setiap kosa kata dalam kamus tersebut.
3. Kamus interaktif ini hanya membahas materi tentang bumi dan alam semesta, berisi 30 kosa kata beserta penjelasan, dan 30 soal kuis yang setiap kuis hanya terdiri dari 5 soal yang dipilih secara acak.

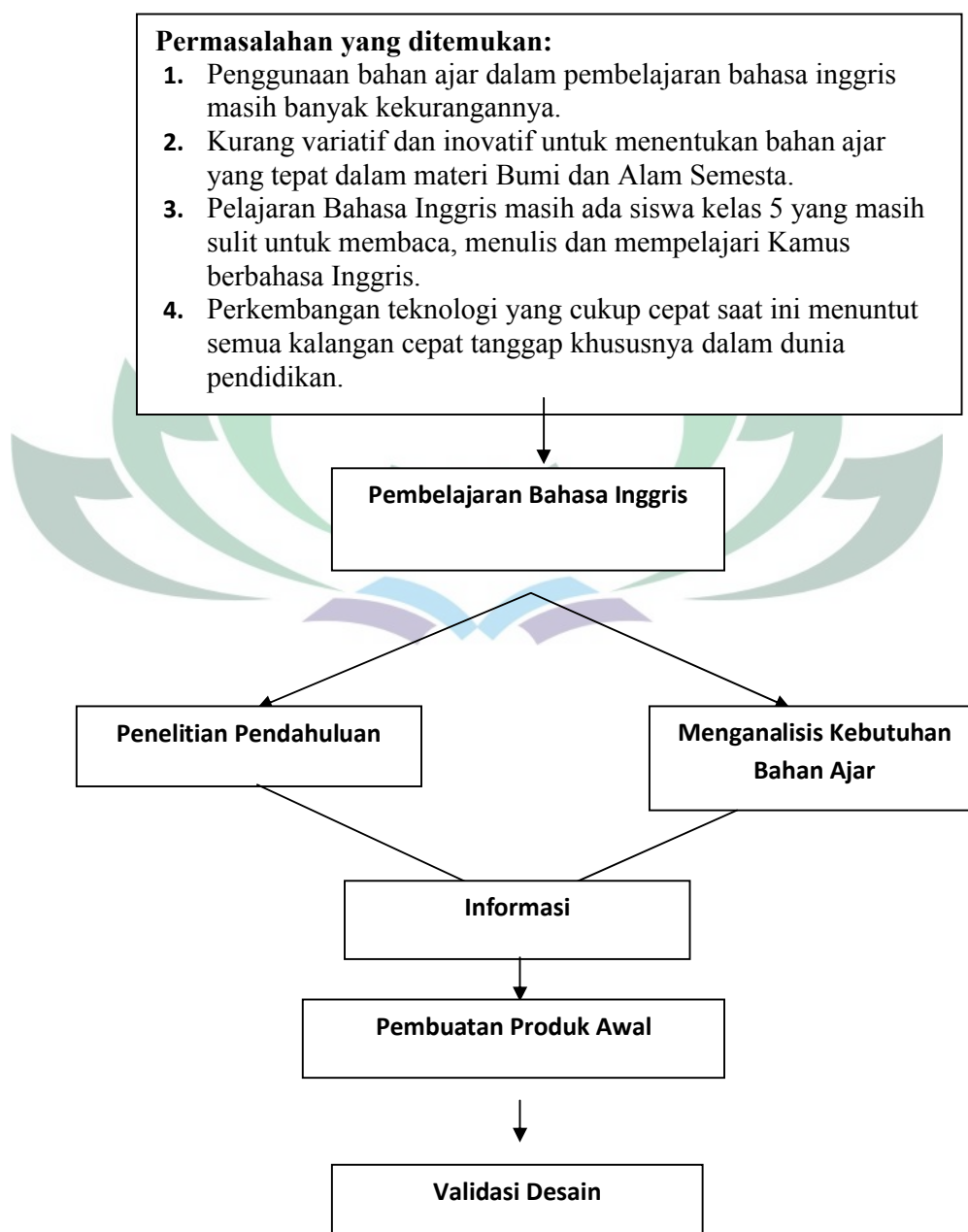
Bahan ajar ini diharapkan akan menjadi bahan ajar interaktif yang menarik dan memudahkan untuk dipelajari, dalam pembelajaran kamus interaktif bahasa Inggris materi bumi dan alam semesta untuk peserta didik kelas V SD/MI.

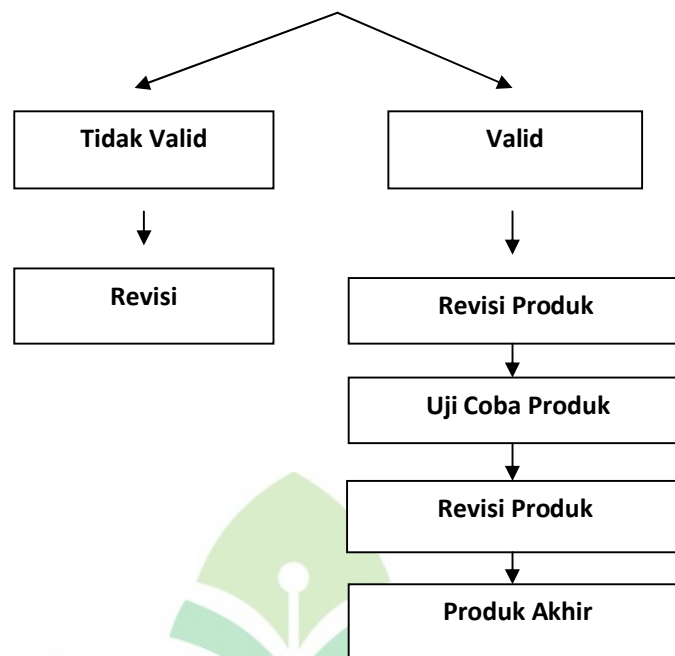
D. Kerangka Berfikir

Berdasarkan latar belakang masalah dan pandangan teoritis yang telah dikemukakan bahwa bahan ajar dalam suatu proses pembelajaran adalah unsur yang sangat penting. Kerangka berfikir dalam penelitian ini dan pengembangan ini berawal dari permasalahan yang ditemukan di sekolah, bahan ajar kamus bahasa Inggris materi bumi dan alam semesta yang digunakan belum efektif dalam penyampaiannya. Salah satu bentuk bahan ajar kamus bahasa Inggris yang sering digunakan yaitu buku. Buku kamus sebagai sumber belajar yang dapat membantu dan mempermudah peserta didik dalam mencari kosakata bahasa Inggris. Namun, biasanya peserta didik cenderung susah dalam menggunakan buku kamus yang bersifat informatif dan kurang menarik sehingga peserta didik kurang minat membaca dan menggunakan kamus berbentuk buku. Begitu pun dalam pembelajaran IPA peserta didik kurang memahami materi bumi dan alam semesta di kelas. Bahan ajar harus mudah digunakan dan harus menarik agar merangsang pengguna tertarik menjelajah seluruh program, sehingga seluruh materi pembelajaran yang terkandung didalamnya dapat terserap dengan baik. Dari permasalahan tersebut peneliti mendapatkan solusi yaitu membuat bahan ajar kamus bahasa Inggris berbasis animasi, yaitu

menggunakan teknologi modern. Dengan solusi tersebut, diharapkan peserta didik tertarik dengan bahan ajar yang dibuat, sehingga meningkatnya minat belajar dan motivasi peserta didik dalam pembelajaran bahasa Inggris dengan materi bumi dan alam semesta. Berikut ini merupakan kerangka berfikir pada penelitian pada gambar 2.6:

Gambar 2.6 Kerangka Berfikir





Dari kerangka berfikir diatas dijelaskan bahwa pada pengembangan bahan ajar kamus interaktif bahasa inggris materi Bumi dan Alam Semesta ini dibutuhkan bahan ajar yang dapat menyampaikan pembelajaran kamus secara nyata dan interaktif pada materi bumi dan alam semesta sehingga, perlu di kembangkan bahan ajar interaktif dengan berbasis Animasi. Dan setelah melakukan validasi yaitu validasi ahli materi, validasi ahli media, penilaian praktisi pendidikan, dan uji respon kepada peserta didik maka dihasilkan bahan ajar dalam pembelajaran kamus interaktif materi bumi dan alam semesta berbasis Animasi.

BAB III

METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

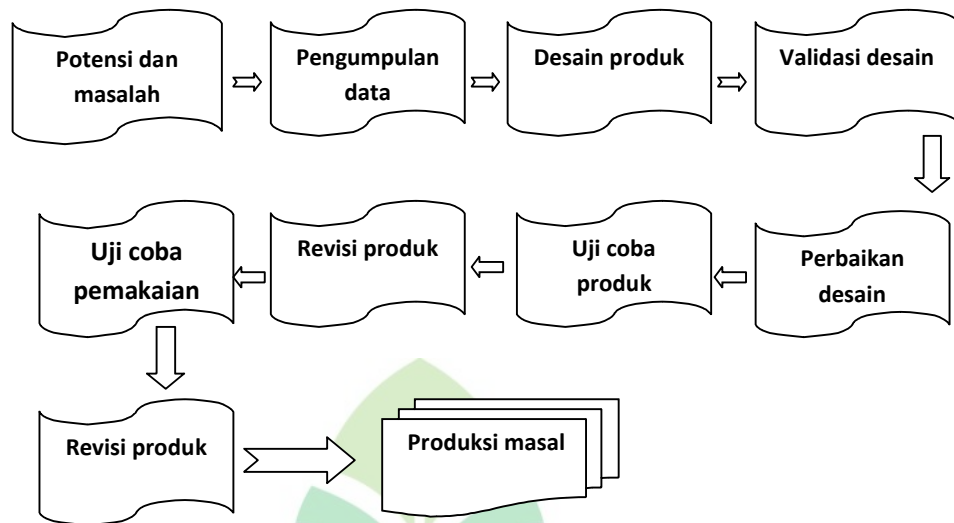
A. Model Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (Research dan Development) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut.⁴⁷ metode R&D adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada, yang dapat dipertanggung jawabkan. Pada penelitian ini peneliti mengembangkan bahan ajar kamus Interaktif materi bumi dan alam semesta berbasis animasi pada peserta didik kelas V (lima) di SD/MI.

Model penelitian pengembangan yang dikemukakan oleh Bogh and Gall dari buku Sugiyono, model ini meliputi: 1) Potensi dan masalah, 2)Pengumpulan data, 3) Desain Produk, 4) Validasi desain, 5) Revisi desain, 6)Ujicoba produk, 7)Revisi produk, 8) Uji coba pemakaian, 9) Revisi produk, 10) Produk masal. Secara umum, model penelitian pengembangan dapat dilihat pada gambar 3.1,

⁴⁷ Sugiono,” *Metode Penelitian Pendidikan kuantitatif, kualitatif dan R&D*”,(Bandung: Alfabeta, 2016)h.297

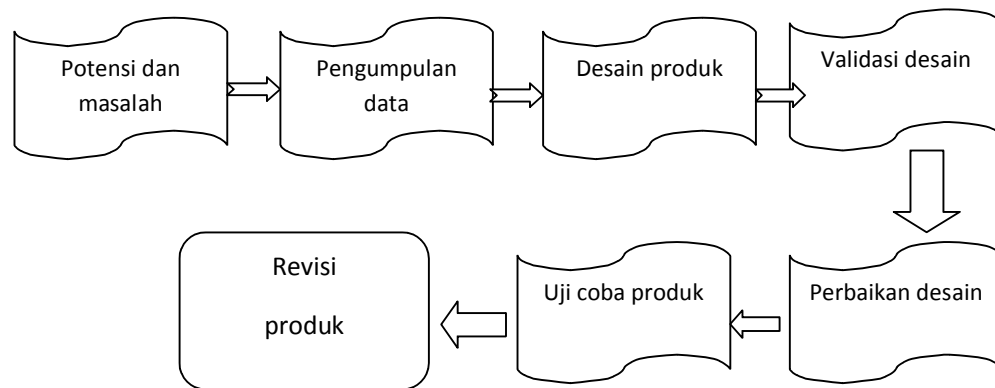
Gambar 3.1 Langkah – langkah penggunaan metode research and development (R&D)⁴⁸



Dalam penelitian pengembangan dibutuhkan sepuluh langkah pengembangan untuk menghasilkan produk akhir yang siap untuk diterapkan dalam lembaga pendidikan. Tetapi, peneliti membatasi langkah-langkah penelitian pengembangan dari sepuluh langkah menjadi tujuh langkah dikarenakan peneliti harus membutuhkan waktu yang lebih lama untuk membuat produk yang dapat digunakan di handphone dan membutuhkan dana lebih jika ingin dipasarkan ke dalam aplikasi playstore dll. Prosedur yang dilakukan peneliti seperti gambar 3.2 berikut.

⁴⁸ Sugiono, *ibid*, h. 298.

Gambar 3.2 Langkah-langkah penelitian



Gambar diatas merupakan langkah-langkah yang digunakan pada penelitian ini. Produk akhir dari penelitian pengembangan ini adalah bahan ajar kamus interaktif materi bumi dan alam semesta berbasis animasi dengan menggunakan software *Adobe Flash CS3*.

B. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian pengembangan berpedoman dari buku penelitian pengembangan yang dikemukakan oleh Sugiyono. Produk yang dihasilkan pada penelitian ini adalah bahan ajar berupa kamus interaktif materi bumi dan alam semesta berbasis animasi yang dapat di manfaatkan oleh guru dan peserta didik dalam proses belajar mengajar serta menumbuhkan minat peserta didik pada pembelajaran bahasa inggris serta pembelajaran IPA dengan materi Bumi dan Alam Semesta terhadap pencapaian tujuan pembelajaran.

1. Potensi dan Masalah

Kegiatan awal sebelum melakukan pengembangan terhadap bahan ajar ini adalah analisis kebutuhan. Analisis kebutuhan berupa wawancara yang dilakukan dengan guru bahasa inggris, guru kelas dan peserta didik kelas V di SD Negeri 1 Harapan Jaya.

2. Pengumpulan Data

Pengumpulan Data dilakukan setelah menganalisis permasalahan di lapangan melalui hasil wawancara praktisi pendidik bahasa inggris dan guru kelas kelas V dan peserta didik. Data dan informasi yang telah diperoleh lalu dipadukan dengan data pendukung lainnya seperti jurnal sehingga diperoleh data-data yang lengkap dan akan digunakan dalam proses pembuatan bahan ajar.

3. Desain Produk

Setelah mengumpulkan informasi, selanjutnya membuat produk awal bahan ajar kamus interaktif materi bumi dan alam semesta berbasis animasi sehingga bermanfaat bagi guru dan peserta didik dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Pada perancangan bahan ajar kamus interaktif materi bumi dan alam semesta berbasis animasi dengan menggunakan beberapa sumber buku, jurnal dan sumber yang lain secara online sebagai panduan materi.

Adapun langkah-langkah yang digunakan dalam pembuatan bahan ajar ini sebagai berikut:

- a. Menentukan aplikasi yang digunakan.

- b. Menentukan materi yang akan di bahas.
- c. Membuat rancangan bahan ajar.
- d. Mengumpulkan bahan-bahan yang dibutuhkan untuk membuat Animasi
 - 1) Mendesain cover yang cocok
 - 2) Mencari gambar, video, dan animasi yang sesuai dengan materi
 - 3) Membuat soal kuis sesuai materi di kamus
- e. Menentukan warna dan gambar yang menarik sebagai pendukung pembelajaran
- f. Menentukan definisi singkat untuk materi di dalam kamus

4. Validasi Desain

Langkah selanjutnya setelah produk awal selesai adalah konsultasi kepada tim ahli yang terdiri dari ahli materi dan ahli media pembelajaran. Ahli materi mengkaji aspek kajian materi berupa kesesuaian materi dengan materi bumi dan alam semesta dan pelajaran Bahasa Inggris, kebenaran, kecukupan dan ketepatan isi produk. Uji desain oleh ahli media, ahli media mengkaji aspek tentang perangkat lunak, aspek pembelajarannya, dan aspek audio visual secara menyeluruh serta bentuk, tata letak, dan pilihan warna.

5. Perbaikan Desain

Setelah validasi produk selesai dilakukan, maka langkah selanjutnya adalah memperbaiki desain yang di anggap masih kurang oleh validator desain agar bahan ajar interaktif tersebut lebih relevan.⁴⁹

⁴⁹ Sohibum, *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Virtual Class Berbantuan Google Drive*, Jurnal Tadris p-issn 2301-7562, Vol. 2 No.2 (Desember 2017), h.125

6. Uji Coba Produk

Uji coba produk merupakan bagian penting dalam penelitian pengembangan yang dilakukan setelah rancangan produk selesai. Uji coba produk di maksudkan untuk mengumpulkan data yang dapat digunakan sebagai dasar untuk menetapkan tingkat efektifitas, efisiensi dan daya tarik dari produk yang dihasilkan. Uji produk pengembangan biasanya dilakukan dalam dua tahap yaitu uji validasi isi dan uji coba lapangan, namun karena keterbatasan waktu dan kesempatan maka pada penelitian ini hanya dilakukan uji validasi isi saja.

Dalam bagian ini secara berurutan dikemukakan tentang desain uji coba, subjek validasi, jenis data, instrument pengumpulan data dan teknik analisis data.

a. Desain Uji Coba

Uji coba produk pengembangan menggunakan desain validasi logis dengan tipe validasi isi (content validity). Validasi isi dilakukan oleh para ahli dengan cara mengisi instrument berupa angket dan memberi kritik atau saran terhadap produk pengembangan. Hal ini bertujuan agar dapat diketahui apakah produk pengembangan layak atau tidak untuk dilakukan validasi selanjutnya yaitu validasi empiris.⁵⁰ Validasi empiris tidak dapat diperoleh hanya dengan menyusun instrumen berdasarkan ketentuan seperti halnya validasi logis, tetapi juga harus di buktikan melalui

⁵⁰ Sugiyono, *ibid*, h. 302.

pengalaman.⁵¹ Namun pada penelitian pengembangan ini tidak dilakukan validitas empiris karena keterbatasan peneliti. Sehingga penelitian hanya dilakukan sampai validasi isi oleh ahli (uji ahli) dan ahli pemakaian di lapangan (sekolah).

b. Subjek Uji Coba

Subjek uji coba atau validator pada penelitian pengembangan bahan ajar kamus pintar bergambar materi bumi dan alam semesta merupakan kelompok ahli yaitu ahli materi, ahli media, penilaian praktisi pendidikan dan di uji coba di sekolah setingkat SD/MI.

7. Revisi Produk

Setelah desain produk divalidasi oleh ahli materi, ahli media, maka dapat diketahui kelemahan dari produk tersebut. Kelemahan tersebut kemudian diperbaiki untuk menghasilkan produk yang lebih baik lagi.

C. Jenis Data

Jenis data yang diperoleh dari hasil penelitian ini ialah data kualitatif yang berupa data kemenarikan data kelayakan di ubah menjadi data kuantitatif yang berupa data angka dari skor nilai kemenarikan dan kelayakan produk.

D. Instrument Pengumpulan Data

Instrument yang digunakan dalam pengumpulan data ini ialah menggunakan lembar validasi berupa angket menggunakan skala likert yang

⁵¹ Edy Purnomo, *Dasar-Dasar Dan Perancangan Evaluasi Pembelajaran* (media akademik: Yogyakarta : 2016), h. 142.

digunakan untuk mengetahui apakah instrument yang telah dirancang valid atau tidak.

Lembar validasi pada penelitian ini terdiri atas 4 macam yaitu:

1. Lembar validasi bahan ajar.

Lembar validasi media kerja berisi tampilan bahan ajar kamus interaktif materi bumi dan alam semesta berbasis animasi. Masing-masing aspek dikembangkan menjadi beberapa pernyataan. Lembar validasi ini di isi oleh ahli media.

2. Lembar validasi materi

Lembar validasi materi berisi tentang kelayakan materi bahan ajar kamus interaktif materi bumi dan alam semesta menggunakan animasi. Masing-masing aspek dikembangkan menjadi beberapa pernyataan dan lembar validasi ini di isi oleh ahli materi.

3. Lembar penilaian guru SD/MI

Lembar validasi ini berisi tentang kelayakan isi, tampilan bahan ajar dan kualitas teknis bahan ajar kamus interaktif materi bumi dan alam semesta berbasis animasi untuk digunakan sebagai bahan ajar peserta didik kelas V(lima) SDN 1 Harapan Jaya Bandar Lampung.

4. Lembar angket respon peserta didik

Berupa angket yang digunakan untuk mengetahui respon peserta didik terhadap bahan ajar kamus pintar interaktif materi bumi dan alam semesta berbasis animasi dengan menggunakan Adobe Flash CS3.

E. Teknik Pengumpulan Data Dan Analisis Data

1. Teknik pengumpulan data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini terdiri dari, kuisioner atau angket dan dokumentasi.

- a. Kuisioner atau angket, pada tehnik ini peneliti memberikan angket menggunakan skala likert kepada ahli media, dan ahli materi dan memberikan angket respon kepada peserta didik kelas V(lima) SDN 1 Harapan Jaya Bandar Lampung.
- b. Dokumentasi, peneliti menggunakan bahan ajar kamus pintar bergambar. Untuk mendapatkan data-data tentang keadaan peserta didik dan data lainnya pada saat proses pembelajaran.

2. Analisis Data

Validasi ahli materi, dan ahli media dan penilaian praktisi pendidikan.

1. Mengubah hasil penilaian ahli media, ahli materi, dan praktisi pendidik yang masih dalam bentuk huruf diubah menjadi skor dengan ketentuan yang dapat dilihat pada table 3.1,

Table 3.1. Aturan Pemberian Skor

Kategori	Skor
SB (Sangat Baik)	5
B (Baik)	4
C (Cukup)	3
K (Kurang)	2
SK (Sangat Kurang)	1

2. Mengubah skor rata-rata yang diperoleh menjadi nilai kualitatif yang sesuai dengan kriteria penilaian pada tabel 3.2.

Tabel 3.2 skala kelayakan bahan ajar

Skor kelayakan bahan ajar	Kriteria
0 – 20%	Sangat kurang layak
20,01 % - 40%	Kurang layak
40,01 % - 60%	Cukup layak
60,01 % - 80%	Layak
80,01% - 100%	Sangat layak

Dengan adanya tabel skala likert tersebut peneliti dapat melihat persentase hasil penilaian layak atau tidak produk untuk dijadikan sebagai media belajar.⁵²

Untuk menentukan hasil persentase skor penilaiannya dengan menggunakan rumus perhitungannya yang diadaptasi dari buku statistic pendidikan oleh Anas Sudijono yaitu:⁵³

$$= \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan: P = angka persentase atau skor penilaian

f = frekuensi yang sedang dicari persentasenya

N = jumlah frekuensi/skor maksimal

⁵² Sugiono, *Op. Cit*, h. 305.

⁵³ Anas Sudijono, *Pengantar Statistis Pendidikan*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2015), h.

Untuk mencari rata-ratanya dengan menggunakan rumus perhitungannya yang diadaptasi dari buku statistik pendidikan oleh Anas Sudijono yaitu:⁵⁴

$$= \frac{\Sigma}{N}$$

Keterangan : Ms = Mean yang kita cari

Σ = Jumlah dari skor nilai yang ada

N = Banyaknya skor-skor itu sendiri

Hasil dari skor penilaian menggunakan skala Likert tersebut kemudian dicari rata-ratanya dari sejumlah subyek sampel uji coba dan dikonversikan ke pernyataan penilaian untuk menentukan kualitas dan tingkat kemanfaatan produk yang dihasilkan pendapat pengguna.

⁵⁴ *Ibid*, h. 86.

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Hasil pengembangan pada penelitian ini adalah bahan ajar kamus interaktif bahasa inggris materi bumi dan alam semesta berbasis animasi kelas V dengan menggunakan *Adobe Flash CS3* yang telah divalidasi oleh para ahli, praktisi pendidikan serta telah di ujicoba dengan peserta didik, adapun langkah-langkah dalam mengembangkan bahan ajar yang dikembangkan oleh peneliti dapat dijelaskan dengan langkah-langkah berikut:

1. Potensi dan masalah

Potensi dalam penelitian dan pengembangan ini adalah tersedianya fasilitas LCD dan Proyektor di sekolah. Masalah dalam penelitian dan pengembangan ini adalah belum dimanfaatkannya fasilitas tersebut secara maksimal dan dibutuhkan bahan ajar yang inovatif misalnya multimedia interaktif, karena peserta didik tertarik dengan pembelajaran yang variatif agar proses pembelajarannya tidak membosankan. Hal ini tentu menjadi satu hal yang positif, karena hasil dari wawancara kepada guru kelas dan guru bahasa inggris yang dilakukan saat pra penelitian di SD Negeri 1 Harapan Jaya, bahwa guru belum pernah menggunakan bahan ajar berbasis animasi sebagai sarana untuk menyampaikan materi dan sebagian besar peserta didik kurang aktif dalam pembelajaran, dan kemampuan Literasi peserta

didik masih rendah dalam proses belajar mengajar khususnya bahasa inggris.

2. Pengumpulan Data

Hasil dari wawancara guru yang didapat adalah pemanfaatan media dalam pembelajaran bahasa inggris dan dalam materi bumi dan alam semesta, guru hanya menggunakan media buku cetak, dan LKS dalam proses pembelajarannya, walaupun di sekolah sudah tersedia fasilitas LCD namun hanya sesekali digunakan karena alasan kurangnya waktu untuk membuat atau menyalin materi ke dalam bentuk file atau bahan ajar berbasis komputer. Dengan demikian untuk mengefisienkan waktu guru lebih memilih menggunakan metode ceramah dan peserta didik hanya menerima materi yang disampaikan oleh guru.

Pada tahap ini peneliti juga mengumpulkan sumber-sumber pendukung yang digunakan peneliti adalah buku kamus pintar bergambar materi bumi dan alam semesta yang diterbitkan oleh Kiblat Buku Utama tahun 2009 untuk digunakan sebagai bahan utama dalam pengembangan ini, serta sumber-sumber lain yaitu jurnal tentang animasi, multimedia dan buku-buku pendukung untuk melengkapi materi pengembangan ini.

3. Desain Produk

Tahap ini merupakan tahap dimana seluruh objek dari bahan ajar dibuat. Langkah-langkah yang digunakan dalam pembuatan bahan ajar ini adalah sebagai berikut:

- a) Menentukan aplikasi yang digunakan.

Aplikasi yang digunakan dalam pembuatan bahan ajar ini adalah dengan menggunakan software *Adobe Flash CS3*.

- b) Menentukan materi yang akan di bahas.

Materi yang dipilih dalam penelitian ini adalah materi bumi dan alam semesta disertai pembelajaran berbahasa (Inggris-Indonesia) untuk peserta didik kelas V (lima) SD/MI. Materi disesuaikan oleh buku kamus pintar bergambar materi bumi dan alam semesta yang diterbitkan oleh Kiblat Buku Utama tahun 2009. Dalam pengembangannya, perlu dikonsultasi dengan ahli materi agar didapatkan kata kata yang tepat untuk dikembangkan menjadi bahan kamus interaktif materi bumi dan alam semesta berbasis animasi dalam pembuatan bahan ajar.

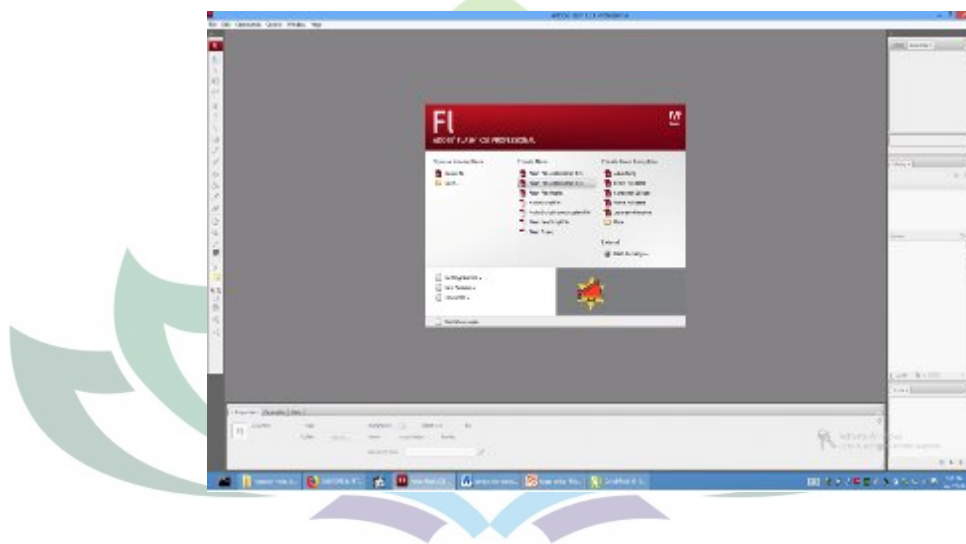
- c) Membuat rancangan bahan ajar.

Pembuatan rancangan bahan ajar disesuaikan dengan menu yang telah dirancang oleh penulis dan dibantu oleh pembimbing yang memberi arahan serta masukan. Berikut ini adalah tahapan secara umum dalam pembuatan bahan ajar materi bumi dan alam semesta berbasis animasi dengan menggunakan *Adobe Flash CS3*:

- 1) Menyiapkan gambar, contoh-contoh materi dan lain-lain yang akan dimasukkan kedalam bahan ajar yang akan dibuat dengan menyesuaikan dalam buku kamus pintar bergambar materi bumi dan alam semesta yang telah tersedia.

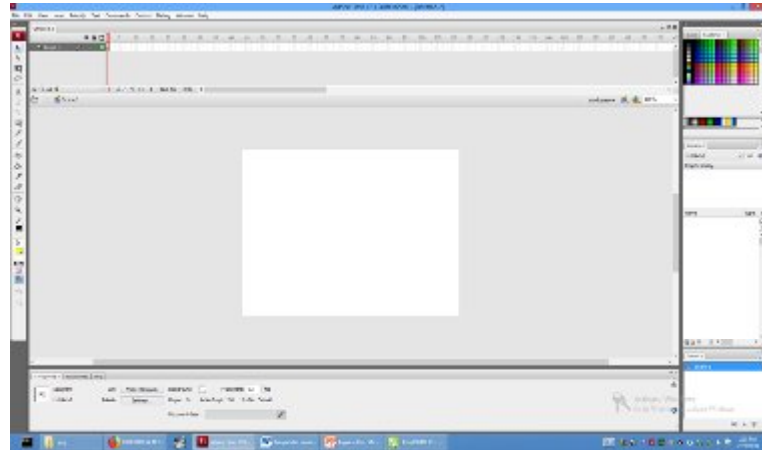
- 2) Pembuatan layer-layer yang telah dirancang sebelumnya. Berikut ini akan dijelaskan gambaran umum dalam pembuatan bahan ajar:
- Buka *Adobe Flash CS3*, disini pengembangan menggunakan adobe Flash CS3 dalam mengembangkan bahan ajar.
 - Pilih “*ActionScript 2.0*” lalu klik OK.

Gambar 4.1
Tampilan Awal *Adobe Flash CS3*



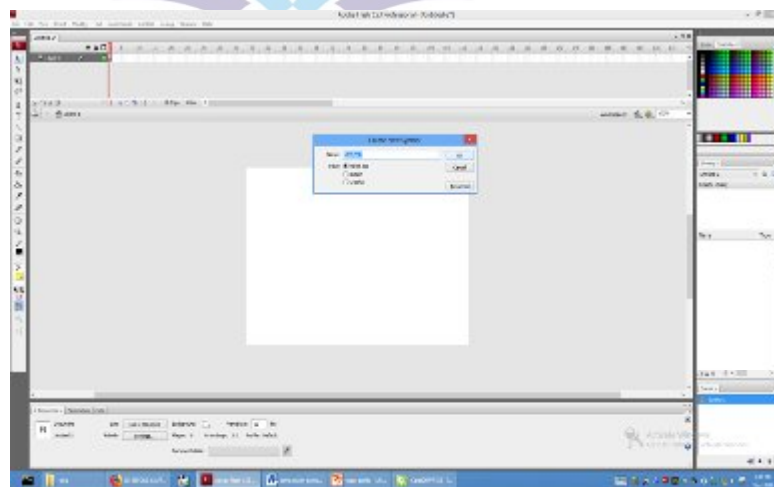
- Setelah terbuka, pilih menu *file*, lalu pilih import, kemudian klik pilihan *import to Stage*. Hal ini dilakukan untuk memasukan gambar yang telah kita buat ke *Adobe Flash CS3*.

Gambar 4.2
Menu *Import* Pada *Adobe Flash CS3*



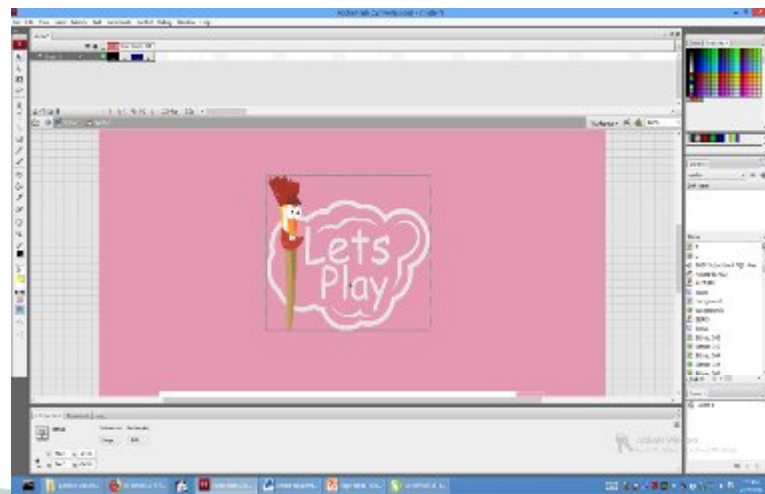
- d. Setelah itu, pilih gambar yang akan dimasukkan. Pilih dan klik “*Open*” pada file gambar yang akan dijadikan background tampilan bahan ajar.

Gambar 4.3 Tampilan Memasukan Gambar Untuk Dijadikan Gambar Untuk Dijadikan Background



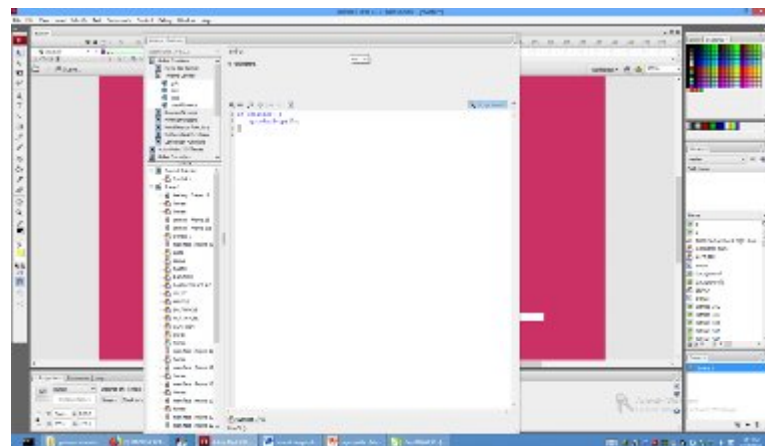
- e. Setelah dipilih, maka tampilan background akan berubah sesuai dengan gambar yang telah kita pilih untuk dijadikan background dari tampilan bahan ajar yang akan kami buat.

Gambar 4.4 Adobe Flash CS3 Setelah Di Input Gambar Background



- f. Setelah gambar diganti, klik *Windows*, kemudian *Common Libraries*, dan klik *Button* untuk membuat tombol klik “materi”

**Gambar 4.5
Tampilan Untuk Mencari *Button* Yang Diinginkan**



- g. Setelah membuat tombol klik “materi” dari *Button* yang disediakan, tahap selanjutnya menambah *Time Line* untuk materi. Caranya pilih dan klik kanan di *Time Line*, pilih *Insert Frame*, setiap ingin membuat tampilan baru, kita harus membuat *frame* baru seperti sekarang ini.

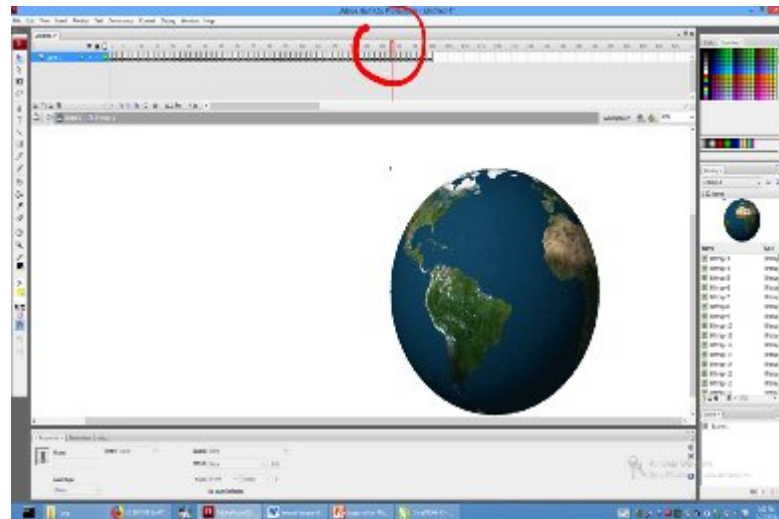
Gambar 4.6
Tampilan Cara Menambah Menu Baru



- h. Setelah menambahkan *frame* baru, maka akan tampil seperti menu sebelumnya dengan background polos. Untuk mengubah backgroundnya dapat dilakukan dengan cara yg sama seperti perlakuan pada tahap sebelumnya.
- i. Untuk menghubungkan tampilan utama dengan tampilan materi, kita harus kembali ke *frame* tampilan yama. Klik satu kali pada *command button* yang telah kita buat tadi. Tekan F9 dan masukan `on (release) {_root.gotoAndStop("sk_kd");}`. Artinya ketika

“Materi” di klik, maka *Frame* (Menu Utama) akan hilang dan *frame* (menu Materi) akan muncul.

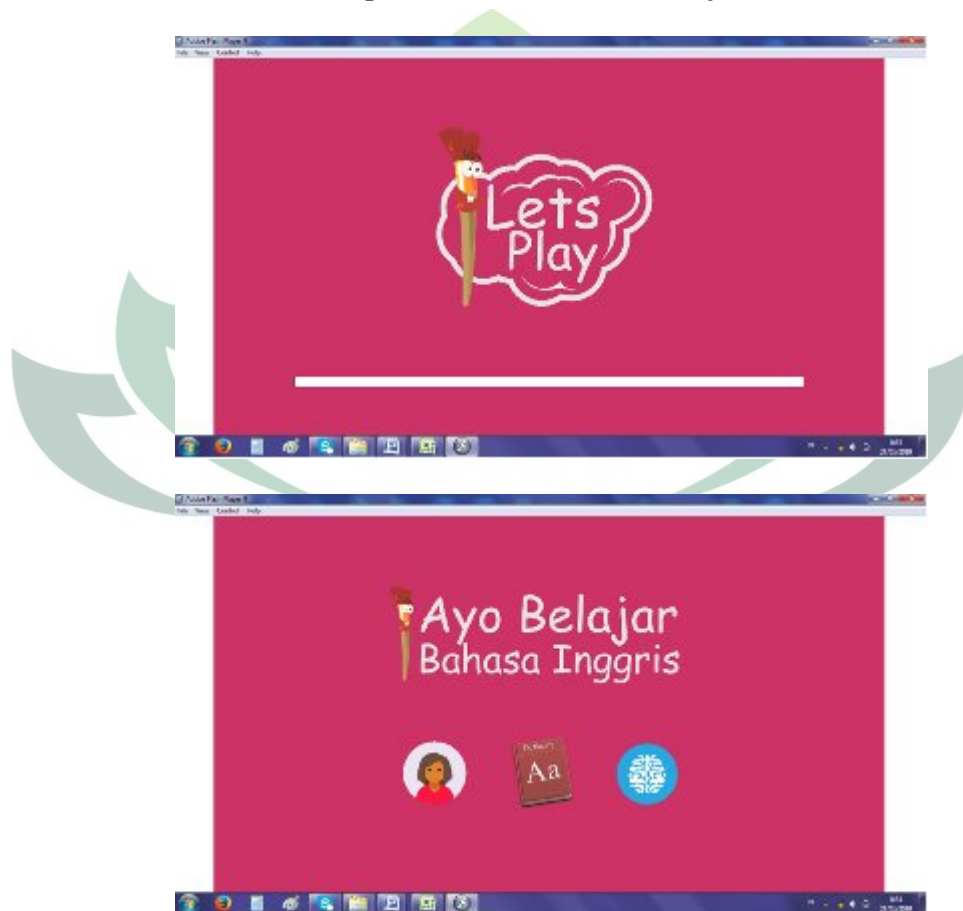
Gambar 4.7
Tampilan *Coding Adobe Flash CS3*



- j. Untuk menguji apakah *coding* sudah benar atau belum tekan Ctrl + Enter.
- d) Pengumpulan bahan-bahan yang dibutuhkan untuk membuat animasi.
 - 1) Mendesain cover yang cocok.
 - 2) Mencari gambar dan animasi yang sesuai dengan materi.
 - 3) Membuat soal kuis sesuai materi di kamus.
- e) Menentukan warna dan gambar yang menarik sebagai pendukung pembelajaran.
- f) Menentukan definisi singkat untuk materi di dalam kamus interaktif materi bumi dan alam semesta ini, agar peserta didik lebih memahami setiap gambar/animasi yang dibuat oleh peneliti.

Dengan demikian tahap ini merupakan tahap dimana seluruh objek dari bahan ajar dibuat. Pengembangan bahan ajar ini diawali dari pembuatan fitur tampilan, kemudian dari fitur tampilan akan ditentukan tampilan awal, menu materi, menu evaluasi, dan tampilan nilai. Tampilan awal yang akan muncul ketika pengguna membuka bahan ajar yang telah dibuat oleh peneliti.

Gambar 4.8
Tampilan Menu Awal Bahan Ajar



Ketika pengguna menekan menu yang telah disediakan maka akan muncul lah isi dari menu-menu tersebut. Jika pengguna mengklik menu kamus/materi maka akan tampil materi yang akan dipelajari.

Gambar 4.9
Tampilan Menu Materi



Media ini menyajikan materi bumi dan alam semesta. Untuk masuk ke materi, pengguna cukup klik sub menu yang tertuliskan kata-kata tentang bumi dan alam semesta, didalam setiap kata berisikan penjelasan singkat tentang kata tersebut dengan menggunakan bahasa indonesia dan bahasa inggris.

Gambar 4.10
Isi Setiap Kata



Untuk menarik minat belajar peserta didik bahan ajar ini dilengkapi dengan evaluasi soal-soal dari materi yang telah mereka pelajari.

Gambar 4.11
Soal Evaluasi/Kuis



4. Validasi Desain

Validasi bahan ajar dilakukan dengan cara menghadirkan beberapa pakar atau tenaga ahli yang sudah berpengalaman untuk menilai bahan ajar yang telah dibuat oleh peneliti. Peneliti meminta penilaian terhadap 4 para ahli yang dipilih berdasarkan kesepakatan antara peneliti dan pembimbing. Para ahli tersebut dari “ ahli materi”, dan “ahli media”. Untuk ahli materi peneliti meminta penilaian terhadap 2 orang ahli yaitu Ibu Sonya Permatasari, M.Pd, dan Ibu Ayu Nur Shawmi, M.Pd.I. Untuk ahli media peneliti meminta 2 orang ahli yaitu Bapak Adhie Thyo, M.Pd dan Bapak Sanriomi Sintaro, M.Kom. Berikut deskripsi hasil materi dan media.

a) Deskripsi Hasil Validasi Materi Pembelajaran Oleh Ahli Materi.

Validasi pada ahli materi dilakukan untuk menguji kualitas isi dan keterlaksanaan materi pada media pembelajaran. Adapun yang menjadi validator sebagai ahli materi I dalam penelitian ini adalah Ibu Sonya Permatasari M.Pd, dan yang menjadi materi II adalah Ibu Ayu Nur Shawmi, M.Pd.I. Data hasil validasi materi dapat dilihat pada table berikut:

Tabel 4.1
Hasil Validasi Ahli Materi

Kriteria Penilaian	$\sum x$ Per Kriteria	Skor Maks	Skor %	Kategori
Aspek keterbacaan Bahan Ajar	37	40	92,5 %	Sangat Layak
Aspek Pembelajaran	86	90	95,55 %	Sangat Layak
Aspek Materi Bumi Dan Alam Semesta	44	50	88 %	Sangat Layak
Jumlah Total	167			
Skor Maksimal	180			
Persentase	92,77 %			
Kriteria	Sangat Layak			

Sumber : Diolah Dari Hasil Angket Penilaian Validasi Materi

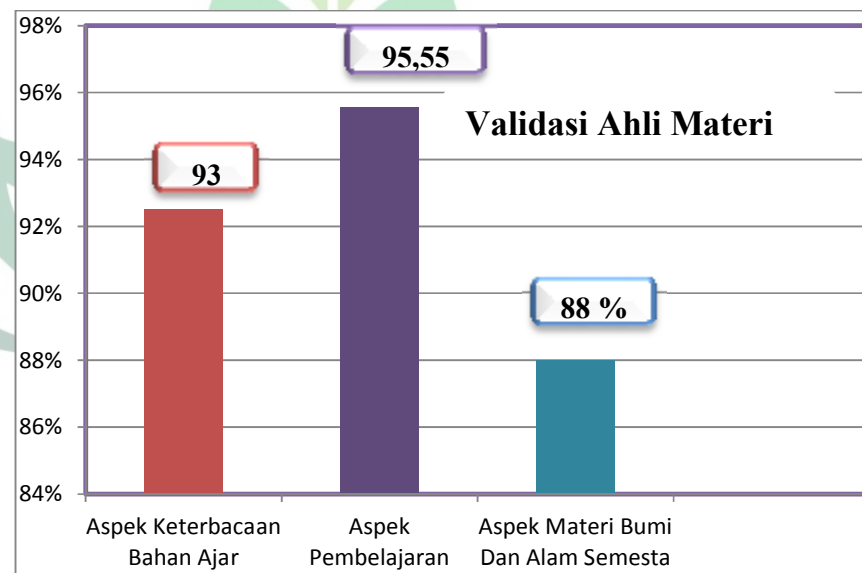
Penilaian dari kedua validator pada Aspek keterbacaan Bahan Ajar diperoleh hasil dengan persentase 92,5 %, pada Aspek Pembelajaran diperoleh hasil dengan persentase 95,55 %, dan pada Aspek Materi Bumi Dan Alam Semesta diperoleh hasil 88 %. Sehingga total

persentase dari keseluruhan aspek adalah 92,77 % dengan kriteria Sangat Baik.

Total persentase perolehan skor tersebut dikonversikan sesuai Tabel 3.2 dan diperoleh kesimpulan bahan ajar ini menurut ahli materi termasuk dalam kriteria sangat baik digunakan dalam pembelajaran.

Hasil validasi media yang dilakukan oleh 2 Ahli Materi selain disajikan dalam bentuk tabel, tetapi juga disajikan dalam bentuk diagram sebagai berikut:

Tabel 4.2
Diagram Uji Coba Ahli Materi



b) Deskripsi Hasil Validasi Media Pembelajaran Oleh Para Ahli Media

Validasi pada ahli media dilakukan untuk menguji tampilan bahan ajar dan penggunaan bahan ajar. Adapun yang menjadi validasi sebagai ahli media I dalam penelitian ini adalah Bapak Adhie Tyo, M.Kom.

dan yang menjadi ahli media II adalah Bapak Sanriomi Sintaro, M.Kom. Data hasil validasi ahli media dapat dilihat pada table berikut:

Tabel 4.3
Hasil Validasi Ahli Media

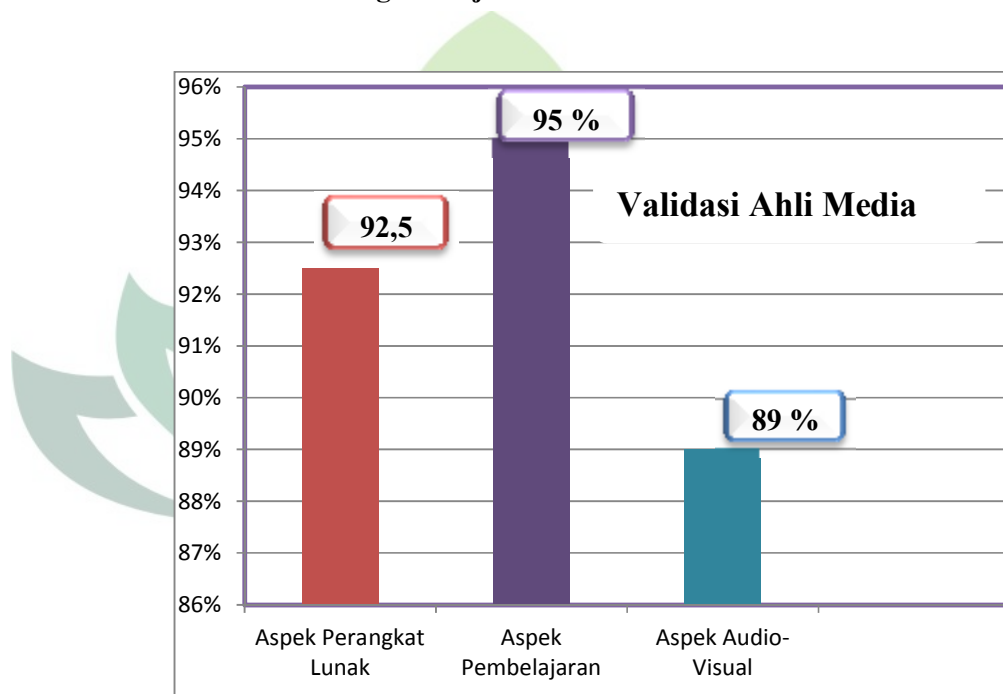
Kriteria Penilaian	Σx Per Kriteria	Skor Maks	Skor %	Kategori
Aspek Perangkat Lunak	37	40	92,5 %	Sangat Layak
Aspek Pembelajaran	38	40	95 %	Sangat Layak
Aspek Audio-Visual	89	100	89 %	Sangat Layak
Jumlah Total	164			
Skor Maksimal	180			
Persentase	91, 11%			
Kriteria	Sangat Layak			

Sumber : Diolah Dari Hasil Angket Penilaian Validasi Media

Penilaian dari kedua validator pada Aspek Perangkat Lunak diperoleh hasil dengan persentase 92,5 %, pada Aspek Pembelajaran diperoleh hasil dengan persentase 95 %, dan pada Aspek Audio-Visual diperoleh hasil 89 %. Sehingga total persentase dari keseluruhan aspek adalah 91,11 % dengan kriteria Sangat Baik.

Total persentase perolehan skor tersebut dikonversikan sesuai Tabel 3.2 dan diperoleh kesimpulan bahan ajar ini menurut ahli materi termasuk dalam kriteria sangat baik digunakan dalam pembelajaran. Hasil validasi media yang dilakukan oleh 2 Ahli Media selain disajikan dalam bentuk tabel, tetapi juga disajikan dalam bentuk diagram sebagai berikut:

Tabel 4.4
Diagram Uji Coba Ahli Media



5. Perbaikan Desain

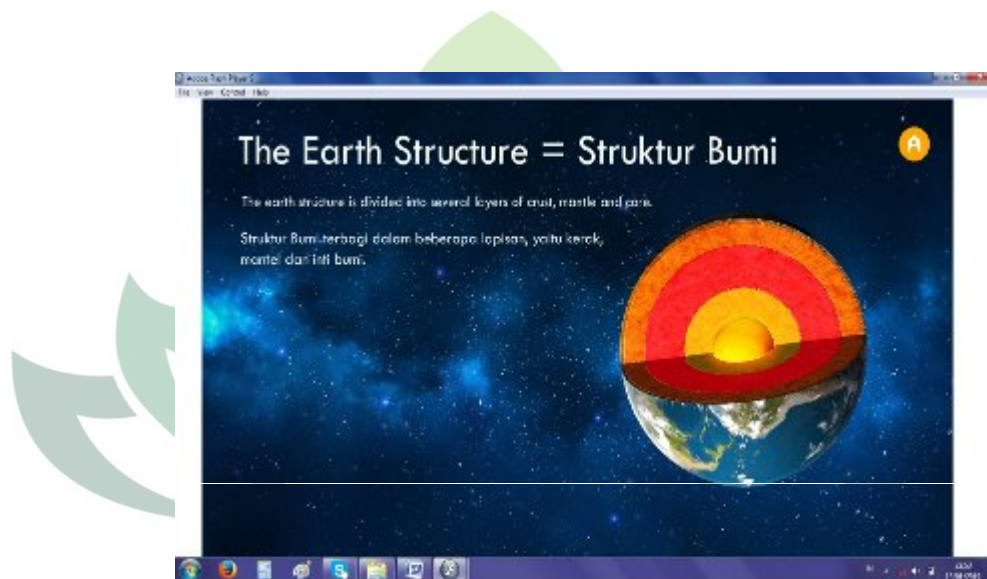
Hasil validasi oleh para ahli terdapat beberapa saran mengenai media pembelajaran yang dibuat pengembang. Antara lain adalah konsep menu menggunakan pewarnaan desain adobe flash CS3, Grammer pada bahasa inggris. Komentar dan saran tersebut dijadikan saran untuk merevisi

bahan ajar yang telah dibuat peneliti. Berikut adalah revisi produk berdasarkan saran ahli materi dan ahli media:

a) Ahli Materi I

Berdasarkan lembar instrumen validasi yang telah diberikan peneliti kepada ahli materi I yaitu Ibu Sonya Permatasari M.Pd. diperoleh hasil agar dilakukan perbaikan Grammer pada kalimat.

Gambar 4.12
Gambar Sebelum Revisi



Gambar 4.13
Gambar Sesudah Revisi



- b) Berdasarkan lembar instrumen validasi yang telah diberikan peneliti kepada ahli materi II yaitu Ibu Ayu Nur Shawmi, M.Pd.I. hasil yang diperoleh hasil agar dilakukan perbaikan pada susunan kata sesuai dengan alfabet.

Gambar 4.14
Gambar Sebelum Revisi



Gambar 4.15

Gambar Sesudah Revisi



c) Ahli Media I

Berasarkan lembar instrumen validasi yang telah diberikan peneliti kepada ahli media I yaitu Bapak Adhie Tyo, M.Kom. diperoleh hasil agar dilakukan perbaikan pada tampilan bahan ajar agar lebih menarik.

Gambar 4.16

Gambar Sebelum Revisi



Gambar 4.17
Gambar Sesudah Revisi



- d) Berdasarkan lembar instrumen validasi yang telah diberikan peneliti kepada ahli media II yaitu Bapak Sanriomi Sintaro M.Kom. hasil yang diperoleh agar dilakukan perbaikan pada tampilan kuis serta pewarnaan di masing-masing gambar.

Gambar 4.18
Gambar Sebelum Revisi



Gambar 4.19
Gambar Sesudah Revisi



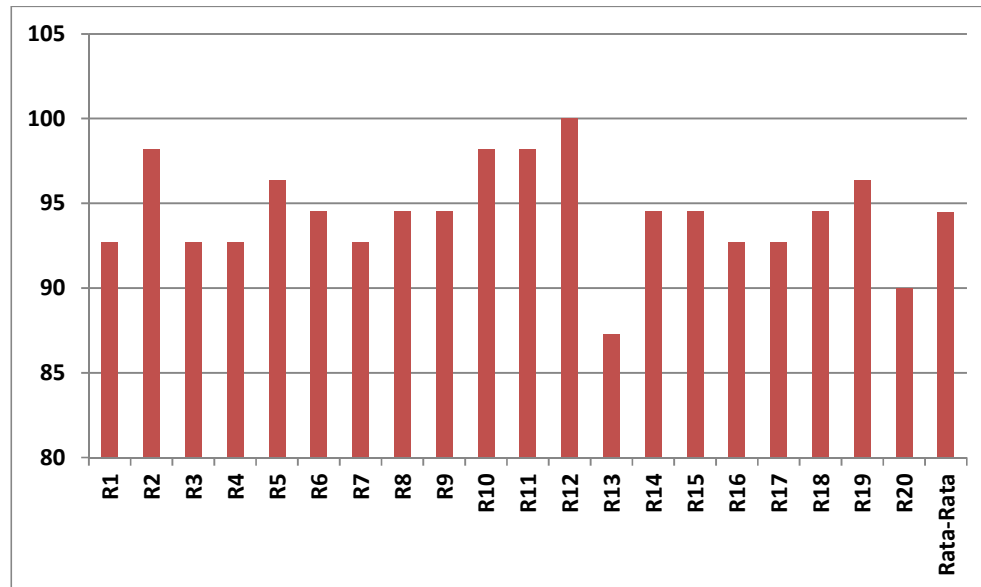
6. Uji Coba Produk

Uji coba produk dilakukan dengan 2 cara, yaitu ujicoba kelas kecil dan uji coba kelas besar. Uji coba ini dilakukan oleh siswa kelas V di SD Negeri 1 Harapan Jaya dan MIN 5 Bandar Lampung.

a) Uji Coba Kelas Kecil

Uji coba kelas kecil dilakukan oleh 20 siswa di kelas V SD Negeri 1 Harapan Jaya. Penilaian bahan ajar oleh peserta didik dilakukan dengan cara meminta peserta didik untuk mengisi angket yang telah diberikan oleh peneliti.

Tabel 4.5
Hasil Uji Coba Kelas Kecil



Sumber : Diolah Dari Hasil Angket Ujicoba Kelas Kecil

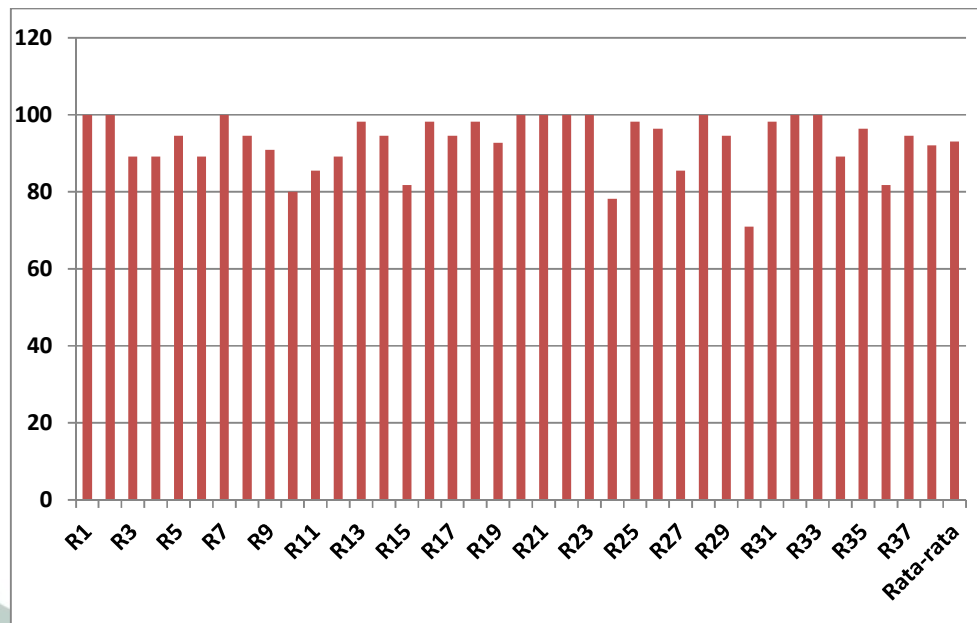
Hasil uji coba bahan ajar pada peserta didik kelas kecil dilakukan dengan tiga aspek penilaian, yaitu aspek kualitas isi, tampilan media, dan kualitas teknis. Persentase keseluruhan bahan ajar yang telah dikembangkan diperoleh hasil 94,45%. Perolehan skor tersebut dikonversikan sesuai tabel 3.2 dan diperoleh kesimpulan bahwa bahan ajar yang telah dikembangkan pengembang menurut respon peserta didik termasuk dalam kriteria sangat layak untuk digunakan dalam pembelajaran.

b) Uji Coba kelas Besar

Uji coba kelas besar dilakukan oleh 40 siswa di kelas V MIN 5 Bandar Lampung. Penilaian bahan ajar oleh peserta didik dilakukan

dengan cara meminta peserta didik untuk mengisi angket yang telah diberikan oleh peneliti.

Tabel 4.6
Hasil Ujicoba kelas Besar



Sumber : Diolah Dari Hasil Angket Ujicoba kelas Besar

Hasil uji coba bahan ajar pada peserta didik kelas besar dilakukan dengan tiga aspek penilaian, yaitu aspek kualitas isi, tampilan media, dan kualitas teknis. Persentase keseluruhan bahan ajar yang telah dikembangkan diperoleh hasil 93,06%. Perolehan skor tersebut dikonversikan sesuai tabel 3.2 dan diperoleh kesimpulan bahwa bahan ajar yang telah dikembangkan pengembang menurut respon peserta didik termasuk dalam kriteria sangat layak untuk digunakan dalam pembelajaran.

c) Analisis Penilaian Praktisi Pendidikan

Penilaian praktisi pendidikan dilakukan dengan memberikan lembar penilaian kepada guru pembelajaran bahasa Inggris, pada penilaian ini peneliti menggunakan 2 guru yaitu Ibu Sunariyah S.Pd dari MIN 5 Bandar Lampung dan Ibu Sri Handayani, S.Pd dari SD Negeri 1 Harapan Jaya, sebagai penilai bahan ajar yang telah dikembangkan. Aspek yang dinilai oleh praktisi pendidikan adalah aspek kualitas isi dan tujuan, aspek kualitas intruksional, dan aspek kualitas teknis.

Tabel 4.7
Hasil Penilaian Bahan Ajar Menurut Praktisi Pendidik

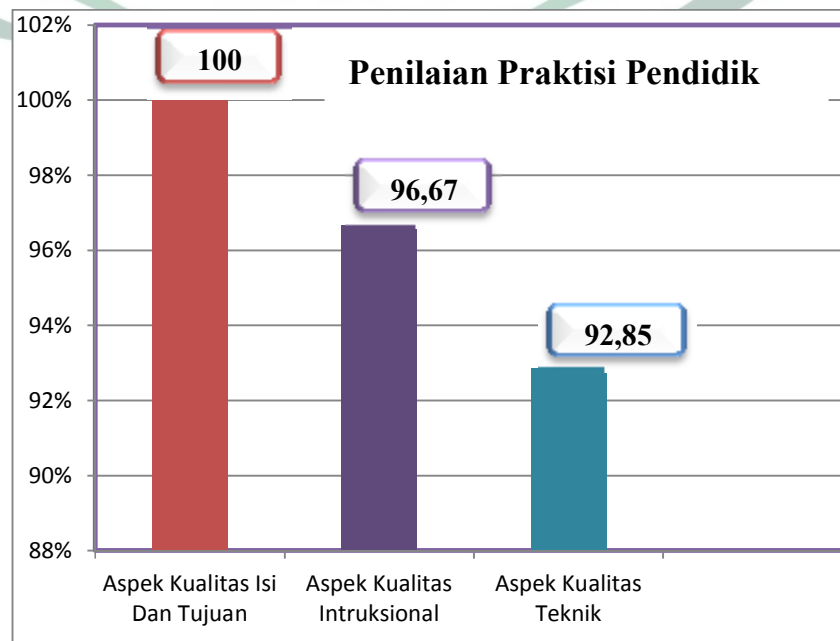
Kriteria Penilaian	$\sum x$ Per Kriteria	Skor Maks	Skor %	Kategori
Aspek Kualitas Isi Dan Tujuan	50	50	100 %	Sangat Layak
Aspek Kualitas Intruksional	58	60	96,67 %	Sangat Layak
Aspek Kualitas Teknis	65	70	92,85 %	Sangat Layak
Jumlah Total	173			
Skor Maksimal	180			
Persentase	96,11 %			
Kriteria	Sangat Layak			

Sumber: diolah dari hasil angket penilaian praktisi pendidik.

Penilaian praktisi pendidik pada aspek kualitas isi dan tujuan diperoleh hasil dengan persentase 100 % , pada aspek kualitas Intruksional diperoleh hasil dengan persentase 96,67 % dan pada aspek kualitas teknis diperoleh hasil dengan persentase 92,85%. Penilaian kelayakan bahan ajar yang telah dikembangkan diperoleh hasil keseluruhan dengan persentase 96, 11% dengan kriteria sangat layak. Hasil penilaian praktisi pendidikan ini menunjukkan kualitas bahan ajar termasuk dalam kriteria sangat layak untuk digunakan dalam pembelajaran.

Hasil Penilaian Bahan Ajar menurut praktisi pendidik, yang dilakukan oleh 2 Praktisi Pendidik selain disajikan dalam bentuk tabel, tetapi juga disajikan dalam bentuk diagram sebagai berikut:

Tabel 4.8
Diagram Penilaian Oleh Praktisi Pendidik



7. Revisi Produk

Dari hasil ujicoba peserta didik terhadap bahan ajar yang telah dikembangkan sebagian besar peserta didik merespon positif bahan ajar dan mengatakan bahan ajar sudah menarik serta mudah digunakan.

B. Pembahasan

Penelitian ini digunakan untuk mengembangkan bahan ajar kamus interaktif menggunakan Software Adobe Flash CS3, hasil validasi pada bahan ajar ini melalui validasi dengan ahli materi, ahli media, praktisi pendidikan serta peserta didik yang dibagi menjadi ujicoba kelas kecil dan ujicoba kelas besar.

1. Kajian Produk Akhir

Setelah dilakukan analisis terhadap penilaian bahan ajar oleh para ahli, praktisi dan siswa, maka dapat diketahui tingkat kelayakan bahan ajar berdasarkan semua responden tersebut. Berdasarkan hasil penilaian ahli materi, bahan ajar ini termasuk dalam kriteria Sangat Layak, dengan tingkat kelayakan sebesar 92,77 %. Berdasarkan hasil penilaian ahli media, bahan ajar ini termasuk dalam kriteria Sangat Layak, dengan tingkat kelayakan sebesar 91,11 %. Berdasarkan hasil uji coba kelas kecil pada peserta didik, bahan ajar ini termasuk dalam kriteria sangat layak, dengan tingkat kelayakan sebesar 94,45% dan hasil ujicoba kelas besar pada peserta didik, bahan ajar ini termasuk dalam kriteria Sangat Layak, dengan tingkat kelayakan sebesar 91,11 %. Berdasarkan penilaian praktisi pendidikan, bahan ajar termasuk dalam

krteria Sangat Layak, dengan tingkat kelayakan 96,11%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa hasil akhir pengembangan bahan ajar ini layak digunakan sebagai bahan ajar bahasa inggris dengan materi Bumi dan Alam Semesta. Produk akhir media pembelajaran ini merupakan produk yang telah melewati tahap revisi pertama. Berikut ini adalah kajian produk pengembangan bahan ajar pada materi bumi dan alam semesta menggunakan media Adobe Flash CS3:

a. Tampilan awal

Tampilan awal pada bahan ajar ini menampilkan menu indikator, menu materi, menu kuis, dan menu tentang kami, yang masing-masing di dalamnya terdapat isi yang sesuai dengan judul menunya.

Gambar 4.20 Tampilan awal.

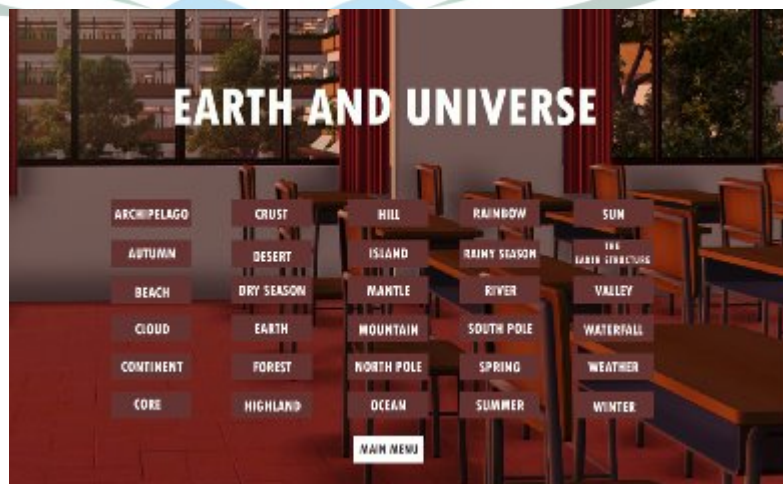




b. Tampilan materi

Tampilan ini berisi tentang isi materi bumi dan alam semesta dengan 30 kosakata yang masing-masing berisi definisi singkat tentang bumi dan alam semesta dengan menggunakan 2 bahasa yaitu bahasa Indonesia dan bahasa Inggris.

Gambar 4.21 Tampilan materi



c. Tampilan kuis

Tampilan ini berisi tentang soal-soal secara keseluruhan dari materi bumi dan alam semesta.

Gambar 4.22 Tampilan Evaluasi/Kuis



d. Tampilan Nilai

Ketika pengguna telah menyelesaikan soal evaluasi yang telah diberikan, bahan ajar ini juga menyediakan nilai akhir sehingga pengguna dapat mengetahui berapa banyak benar dan salah yang dihasilkan. (maksimal skor 50 setiap levelnya).

Gambar 4.23
Tampilan Nilai



e. Tentang kami

Menu ini berisikan tentang profile singkat pembuat bahan ajar ini.

Agar meminimalisir hal-hal yang tidak diinginkan.

Gambar 4.24
Tampilan Tentang Peneliti



2. Pembuatan validasi ahli materi, ahli media, praktisi pendidikan, dan ujicoba

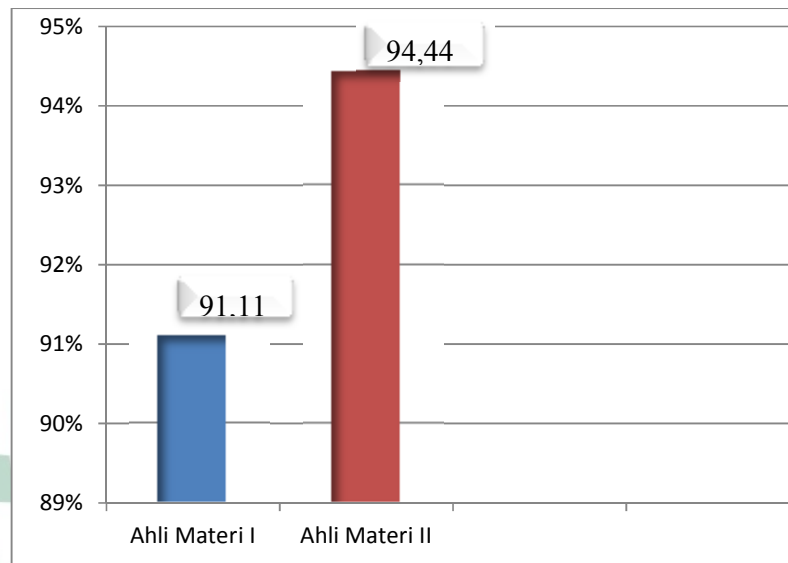
a. Ahli materi

Validasi ahli materi dilakukan dengan 2 validasi diantaranya adalah Ibu Sonya Permatasari, M.Pd dan Ibu Ayu Nur Shawmi, M.Pd.I. Berdasarkan validasi yang dilakukan kepada Ibu Sonya Permatasari, M.Pd , pada aspek keterbacaan bahan ajar diperoleh hasil dengan persentase sebesar 95 % dengan kriteria “Sangat Layak” , pada aspek Pembelajaran diperoleh hasil dengan persentase sebesar 93,33 % dengan kriteria “ Sangat Layak” dan pada aspek materi bumi dan alam semesta diperoleh hasil dengan persentase 84 % dengan kriteria “Sangat Layak”. Rata-rata dari kedua aspek tersebut adalah 91,11 % dengan kriteria “Sangat Layak”.

Validasi ahli materi berikutnya dilakukan dengan Ibu Ayu Nur Shawmi, M.Pd.I, pada aspek keterbacaan bahan ajar diperoleh hasil dengan persentase sebesar 90 % dengan kriteria “Sangat Layak” , pada aspek Pembelajaran diperoleh hasil dengan persentase sebesar 97,78 % dengan kriteria “ Sangat Layak” dan pada aspek materi bumi dan alam semesta diperoleh hasil dengan persentase 92 % dengan kriteria “Sangat Layak”. Rata-rata dari kedua aspek tersebut adalah 94,44 % dengan kriteria “Sangat Layak”.

Untuk mempermudah melihat perbedaan hasil persentase validasi terhadap ahli materi I dan materi II, maka dapat dilihat pada Gambar berikut:

Tabel 4.9
Diagram Hasil persentase ahli materi I dan materi II



Pada gambar diatas terlihat hasil persentase validasi ahli materi I mencapai rata-rata 91,11 % dan ahli materi II mencapai rata-rata 94,44%. Perbedaan hasil persentase yang tidak terlalu signifikan membuat bahan ajar ini menurut para ahli dinyatakan sudah mencakup materi.

b. Ahli Media

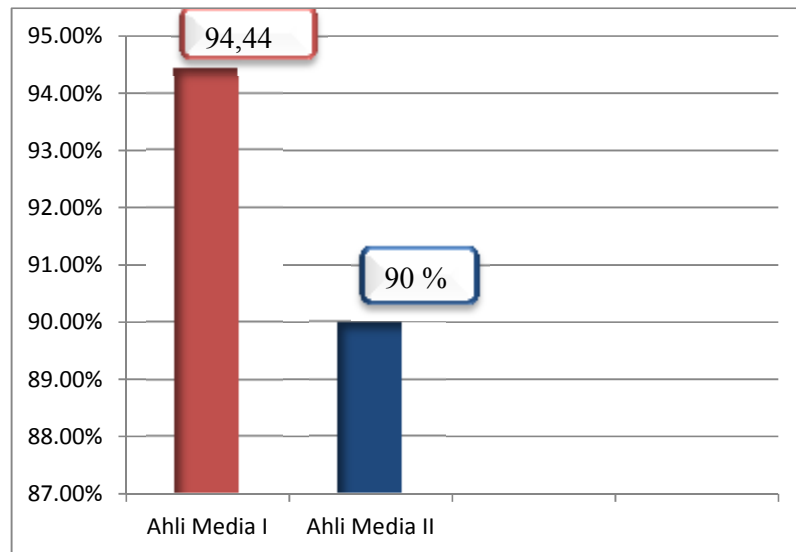
Validasi media dilakukan dengan 2 validator diantaranya adalah Bapak Adhie Tyo, M.Kom dan Bapak Sanriomi Sintaro, M.Kom . berdasarkan validasi yang dilakukan kepada Bapak Adhie Tyo, M.Pd, pada aspek perangkat lunak diperoleh hasil dengan

persentase sebesar 90% dengan kriteria “Sangat Layak”, pada aspek pembelajaran diperoleh hasil dengan persentase sebesar 95 % dengan kriteria “Sangat Layak”, dan pada aspek Audio-Visual diperoleh hasil dengan persentase sebesar 96 % dengan kriteria “Sangat Layak”. Rata-rata dari ketiga aspek tersebut adalah 94,44 % dengan kriteria “Sangat Layak”.

Validasi ahli media berikutnya dilakukan dengan bapak Sanriomi Sintaro, M.Kom, pada aspek perangkat lunak diperoleh hasil dengan persentase sebesar 95 % dengan kriteria “Sangat Layak”, pada aspek pembelajaran diperoleh hasil dengan persentase sebesar 95 % dengan kriteria “Sangat Layak”, dan pada aspek Audio-Visual diperoleh hasil dengan persentase sebesar 86 % dengan kriteria “Sangat Layak”. Rata-rata dari ketiga aspek tersebut adalah 90 % dengan kriteria “Sangat Layak”.

Untuk mempermudah melihat perbedaan hasil persentase validasi terhadap ahli media I dan ahli media II, maka dapat dilihat pada gambar berikut:

Tabel 4.10
Diagram Hasil persentase Ahli Media I dan Ahli Media II



Pada gambar diatas terlihat hasil persentase validasi ahli media I mencapai rata-rata 94,44 % dan ahli media II mencapai 90 %. Perbedaan hasil persentase yang tidak terlalu signifikan membuat media pembelajaran ini menurut para ahli dinyatakan sudah memiliki tampilan dan penggunaan yang sangat baik.

c. Praktisi pendidikan

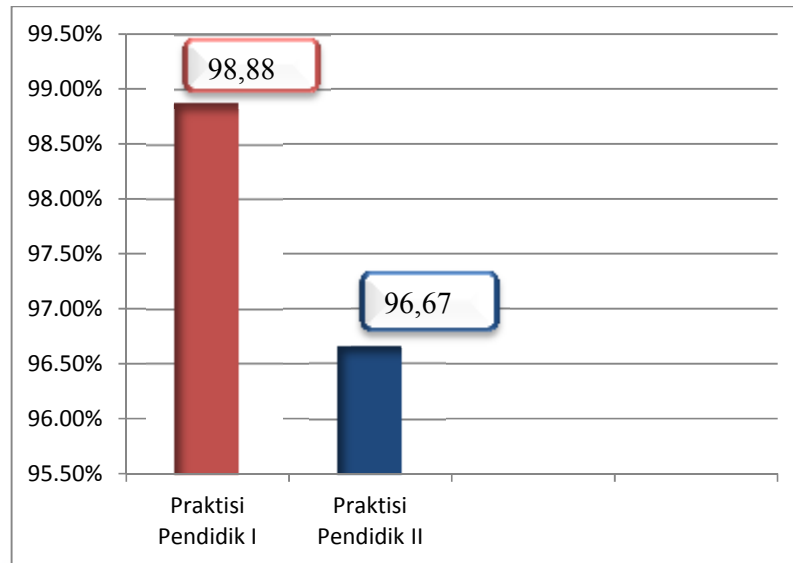
Penilaian Praktisi Pendidik dilakukan dengan 2 guru diantaranya adalah Ibu Sunariyah, S.Pd dan Ibu Sri Handayani, S.Pd . berdasarkan penilaian yang dilakukan kepada Ibu Sunariyah, S.Pd, pada aspek kualitas isi dan tujuan diperoleh hasil dengan persentase sebesar 100% dengan kriteria “Sangat Layak”, pada aspek kualitas intruksional diperoleh hasil dengan persentase

sebesar 100 % dengan kriteria “Sangat Layak”, dan pada aspek kualitas teknis diperoleh hasil dengan persentase sebesar 97,14 % dengan kriteria “Sangat Layak”. Rata-rata dari ketiga aspek tersebut adalah 98,88 % dengan kriteria “Sangat Layak”.

Penilaian Praktisi berikutnya dilakukan dengan Ibu Sri Handayani, S.Pd. berdasarkan penilaian yang dilakukan pada aspek kualitas isi dan tujuan diperoleh hasil dengan persentase sebesar 100 % dengan kriteria “Sangat Layak”, pada aspek kualitas intruksional diperoleh hasil dengan persentase sebesar 96,67 % dengan kriteria “Sangat Layak”, dan pada aspek kualitas teknis diperoleh hasil dengan persentase sebesar 94,28 % dengan kriteria “Sangat Layak”. Rata-rata dari ketiga aspek tersebut adalah 96,67 % dengan kriteria “Sangat Layak”.

Untuk mempermudah melihat perbedaan hasil persentase penilaian terhadap praktisi pendidik I dan praktisi pendidik II, maka dapat dilihat pada gambar berikut:

Tabel 4.11
Diagram Hasil persentase Penilaian
Praktisi Pendidik I dan Praktisi Pendidik II



Pada gambar diatas terlihat hasil persentase Penilaian Praktisi Pendidik I mencapai rata-rata 98,88% dan Praktisi Pendidik II mencapai 96,67 %. Perbedaan hasil persentase yang tidak terlalu signifikan membuat bahan ajar ini menurut para praktisi pendidik dinyatakan sudah menarik untuk pembelajaran.

3. Keterlibatan penelitian

Terdapat beberapa keterbatasan dalam penelitian ini, yaitu sebagai berikut:

- a. Tahap pengembangan bahan ajar hanya sampai pada uji coba pemakaian dan tidak melakukan produksi masal karena keterbatasan peneliti.

- b. Penentuan standar kualitas bahan ajar pada penelitian ini sebatas melalui penilaian oleh 2 ahli materi, 2 ahli media, 2 praktisi pendidikan dan 60 peserta didik. Kualitas bahan ajar dapat berubah apabila diujikan pada skala yang lebih luas.

Dengan demikian bahan ajar Kamus Interaktif Materi Bumi dan Alam Semesta Berbasis Animasi ini layak untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu diharapkan dengan adanya bahan ajar ini dapat membantu peserta didik dalam memanfaatkan komputer untuk memahami bahasa Inggris dalam materi bumi dan alam semesta dengan menyenangkan. Adapun kelebihan dan kekurangan bahan ajar berbasis Adobe Flash CS3 adalah sebagai berikut:

1. Kelebihan bahan ajar animasi berbasis *Adobe Flash CS3* pada materi Bumi dan Alam Semesta yang dikembangkan antara lain; (1) sebagai penuntun belajar bagi peserta didik secara mandiri; (2) bahan ajar animasi berbasis *Adobe Flash CS3* pada materi Bumi dan Alam Semesta dengan suasana yang baru sehingga membuat pembelajaran lebih menyenangkan, tidak monoton dan mempermudah peserta didik untuk belajar; (3) bahan ajar ini memiliki kuis sehingga peserta didik dapat mengasah pemahaman pembelajaran materi yang diberikan.
2. Kekurangan bahan ajar animasi berbasis *Adobe Flash CS3* pada materi Bumi dan Alam semesta antara lain: (1) materi di

dalam bahan ajar ini hanya memiliki 30 kosa kata pada materi bumi dan alam semesta; (2) saat menampilkan *voice* pada kalimat jika kita klik 2 kali maka *voice* akan doble sehingga saat mengklik harus sekali dan jika ingin diulang diharapkan harus menyelesaikan *voice* yang pertama; (3) aplikasi ini hanya bisa di gunakan di PC atau komputer, sehingga untuk penggunaan smartphone belum bisa digunakan.



BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan uraian pada bab sebelumnya, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

Berdasarkan Langkah-langkah pengembangan bahan ajar ini memiliki 7 tahap pembuatan yaitu tahap pertama menentukan aplikasi yang digunakan, menentukan materi yang akan dibahas, membuat rancangan bahan ajar, mengumpulkan bahan-bahan yang dibutuhkan untuk membuat animasi, menentukan warna dan gambar yang menarik sebagai pendukung pembelajaran dan menentukan definisi singkat untuk materi di dalam kamus. Dengan demikian tahap ini merupakan tahap dimana seluruh objek dari bahan ajar dibuat, pengembangan bahan ajar ini diawali dari pembuatan fitur tampilan, kemudian dari fitur tampilan akan ditentukan tampilan awal, menu materi, menu evaluasi, dan tampilan nilai.

Bahan ajar telah melalui tahap validasi oleh ahli materi, ahli media, praktisi pendidikan, dan uji coba pada peserta didik di SDN 1 Harapan Jaya dan MIN 5 Bandar Lampung. Kualitas bahan ajar telah mencapai standar kelayakan bahan ajar dari hasil penilaian ahli materi, ahli media, praktisi pendidik dan peserta didik. Berdasarkan hasil validasi ahli materi memperoleh persentase rata-rata 92,77% dengan kriteria “sangat layak”. Hasil validasi ahli media memperoleh persentase rata-rata 91,11% dengan

kriteria “sangat layak”. Hasil validasi dengan praktisi pendidikan memperoleh persentase rata-rata 96,11 % dengan kriteria “sangat layak”. Berdasarkan hasil ujicoba kelas kecil memperoleh rata-rata 94,45% dengan kriteria “sangat layak” dan ujicoba kelas besar memperoleh persentase rata-rata 93,06% dengan kriteria “sangat layak”.

B. Saran

Saran-saran yang dapat disampaikan berdasarkan hasil penelitian pengembangan bahan ajar kamus interaktif materi bumi dan alam semesta berbasis animasi adalah sebagai berikut;

1. Bahan ajar hanya bisa digunakan pada komputer, sehingga perlu dikembangkan lebih lanjut agar dapat diakses pada smartphone atau tablet.
2. Pengembangan menggunakan *software Adobe flash CS3* dan masih menggunakan Action script 2.0 sehingga perlu dikembangkan menggunakan action script yang lebih tinggi lagi.
3. Pendidik harus lebih mampu lagi memahami perkembangan teknologi di dunia pendidikan yang dapat diperoleh dari internet di era modern ini agar, pendidik dapat mengenalkan pembelajaran kepada peserta didik yang lebih bagus dan lebih baik lagi dari produk ini .
4. Pendidik harus bisa mengembangkan media berbasis teknologi seperti *software adobe flash CS3* dengan mata pelajaran dan materi yang berbeda agar pendidik dapat menambah wawasan ilmu pengetahuan dan teknologi.



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

Alamat: Jl. Letkol H. Endro Suratmin, Sukarama, Bandar Lampung 35131 Telp. (0721) 783260

Nomor : B-10.768/Un.16/WD.I/TL.01/11/17
Lampiran : -
Perihal : Izin Melaksanakan Pra Penelitian

22 November 2017

Kepada Yth.
Kepala SD Negeri 1 Harapan Jaya
Di Bandar Lampung

Assalamu 'alaikum Warahmatullahi Wabarakaatuh

Dalam rangka memenuhi persyaratan studi pada Program Strata Satu (S1) UIN Raden Intan Lampung, maka dengan ini kami mohon Bapak/Ibu berkenan memberikan izin kepada mahasiswa:


Nama : Serlita Tri Hutami
NPM : 1411100129
Semester : VII (Tujuh)
Fakultas/Jurusan : Tarbiyah dan Keguruan/Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Untuk melaksanakan Pra Penelitian di SD Negeri 1 Harapan Jaya Bandar Lampung. Data hasil Pra Penelitian tersebut akan dipergunakan oleh yang bersangkutan untuk penyusunan Proposal Skripsi.

Atas izin dan kerjasamanya disampaikan terimakasih.

Wassalamu 'alaikum Warahmatullahi Wabarakaatuh

An. Dekan
Wakil Dekan Bidang Akademik,


Prof. Dr. H. Nirva Diana, M. Pd
NIP. 196408281988032002



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

Alamat : Jl. Let. Kol. H. Endro Sutanto Sukaratu 1 Bandar Lampung 35121 Telp. 0711 705260

Nomor : B-681 /Un.16/DT/TL01/01/2019
 Sifat : Penting
 Lampiran : 1 Lembar
 Perihal : Permohonan Mengadakan Penelitian

Bandar Lampung, 04 Januari 2019

Kepada

Yth. Kepala MIN 5 Bandarlampung
 di

Tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Setelah memperhatikan judul Skripsi dan Out Line yang sudah disetujui oleh dosen Pembimbing Akademik (PA), maka dengan ini Mahasiswa/i Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung :

Nama : Serlita Tri Hutani
 NPM : 1411100129
 Semester/T.A : X/2018
 Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
 Judul Skripsi : Pengembangan Kuis Interaktif Materi Bumi dan Alam Semesta Berbasis Animasi Kelas V SD/MI

akan mengadakan penelitian di MIN 5 Bandarlampung. Guna mengumpulkan data dan bahan penulisan Skripsi yang bersangkutan, maka waktu yang diberikan mulai tanggal 08 Januari 2019 sampai dengan 08 Februari 2019.

Demikian, atas perkenan dan bantuannya diucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Dikau,

 H. Apwari, M.Ed.
 198703 1001



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

Alamat : Jl. Let. Kol. H. Endro Surachin Sukarame I Bandar Lampung 3713214 703260

Nomor : B-69 /Un.16/PT/TL.01/01/2019
 Surat : Penting
 Lampiran : 1 Lembar
 Perihal : Permohonan Mengadakan Penelitian

Bandar Lampung 04 Januari 2019

Kepada

Yth Kepala SDN 1 Harapan Jaya Bandarlampung
 di

Tempat

Assalamu'alaikum Wr.Wb.

Setelah memperhatikan judul Skripsi dan Out Line yang sudah disusun oleh dosen Pembimbing Akademik (PA), maka dengan ini Mahasiswa/i Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung :

Nama : Serlita Tri Hutami
 NPM : 1411100129
 Semester/T.A : X/2018
 Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
 Judul Skripsi : Pengembangan Kamus Interaksi Materi Bumi dan Alam Semester Berbasis Animasi Kelas V SD/MI

akan mengadakan penelitian di SDN 1 Harapan Jaya Bandarlampung. Untuk mengumpulkan data dan bahan penulisan Skripsi yang bersangkutan, maka waktu yang diberikan mulai tanggal 08 Januari 2019 sampai dengan 08 Februari 2019.

Demikian, atas perkenan dan bantuannya diucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr.Wb.



Chairat Anwar, M.Pd.
 NID 198703 1001